POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX



23 PAGINA'S
E3 SPECIAL

CHECK 'M SNEL
RESTYLE EDITION
NU NOG NIEUWER

PREY

PLUS DÉ ZOMERHIT VAN 2006: NEW SUPER MARIO BROS. • ROCKSTAR GAAT GEWELDLOOS MET TABLE TENNIS • HET MYSTERIE VAN BORIS EN THE DA VINCI CODE • DIABLO-KILLER TITAN QUEST • PSP TOPPER LOCOROCO • MEER HALF-LIFE 2 IN EPISODE ONE • FOTO'S EERSTE PU COSPLAY PARTY • X-MEN BAGGER • EN NATUURLIJK NOG VEEL MEER...

GERESTYLED

Zo, daar ligt ie dan, het gerestylde nummer van Power Unlimited! Als je er even snel doorheen bladert, zie je natuurlijk gelijk dat er...euuh...niet zoveel veranderd is?!

Wrong! Restylen kun je grofweg op twee manieren, inhoudelijk en vormgeeftechnisch. Dat laatste valt in eerste instantie natuurlijk het meest op. Nieuw kleurtje, ander achtergrondje, hoekje eraf, en het lijkt al snel wat. Maar hoeveel doet het met je als je daadwerkelijk begint met lezen?

We hebben er dan ook voor gekozen de PU voornamelijk inhoudelijk eens goed onder de loep te nemen en antwoord gezocht op vragen als: hoe kun je als maandblad nog nieuws brengen? Wat is de juiste verhouding tussen beleving, humor, onderbouwing en feiten? Hoe zorgen we ervoor dat je iedere maand weer verrast wordt? En nog iets over tone of voice, bladritme, ijkpersoon, doelgroep en volggroep. Meest gestelde vraag tijdens de vele vergaderingen over dit onderwerp bleek overigens: "wanneer komen de warme hapjes?" en "is het raar als ik nu al aan het bier ga?"

Achteraf gezien was het misschien niet zo verstandig om de restyle in dit nummer door te voeren. Het behelst immers grotendeels de E3 special en die wordt zoals gebruikelijk al in een ander jasje gestoken. Maar goed, zoals Jeff Morris (UT 2007) ook al zegt: it's done when it's done.

Daarnaast is restylen ook een beetje een continu proces en zullen we dus in de komende nummers blijven fine-tunen.

Oké dan, genoeg gezegd, duik het blad maar in!

NIELS



VETRROLLEN

De zomer is in aantocht dus ook de PU redacteuren zullen bij mooi weer vast en zeker de korte broek of zwembroek over de witte billen trekken. Is het nodig om hun body nog effe snel in shape te krijgen om die drilbuik, lovehandles en vetrollen nog net voor 't eerste strandbezoek weg te werken?

IEMAND MOET HET DOEN

Het zou kunnen dat je dit kiekje nog ergens anders in dit nummer of bij onze collega's van The Daily Gamer tegenkomt want na de 1752 E3 foto's van de redacteuren meerdere keren te hebben bekeken, waren Ed en z'n Daily Gamer collega het overzicht een beetje kwijt. Anyway, dit zijn natuurlijk de mannen die de ruim twintig pagina's tellende E3 special in deze PU bij elkaar schreven. En hoewel ze inmiddels allemaal als E3-veteranen zijn te beschouwen, genieten ze iedere keer weer alsof het hun eerste keer is.





NIELSJE TREKT DE WIJDE WERELD IN

Na dik een jaar bij de PU, heeft Niels aangegeven liever z'n eigen weg te gaan en vertrekt hij met ingang van het volgende nummer. Naast het schrijven van boeken heeft de Utrechtenaar nog honderden plannen en ervoer hij met name de deadlines van Ed als een loden last. De man wil vrij zijn, en geef 'm met zijn capaciteiten eens ongelijk. Niels zal zo nu en dan voor ons een "specialtje" blijven maken en sowieso blijft hij in de gamesbizz z'n ding doen, dus we zijn gelukkig nog niet van 'm af!

VERNIEUWDE PU

Hoewel we de ultieme vorm nog niet helemaal gevonden hebben, zal 't je zeker opvallen dat de PU op de schop is gegaan, qua uiterlijk maar zeker ook inhoudelijk. In dat kader zul je een aantal nieuwe rubrieken tegenkomen waarvan we hopen dat ze jullie bevallen.

Een van die nieuwe rubrieken is "Professor Boris" waarin hardware en aanverwante zaken getest worden, maar dan net effe anders dan je gewend bent... enfin, daarvoor hoef je alleen maar naar de foto te kijken.



JEROEN

Pondjes er af? Nee hoor, met al dat hardlopen, hoef ik niet bang te zijn voor vetrolletjes. Zelfs als het wekenlang te heet wordt om te rennen, zal er hoogstens een onsje of twee bij komen. Ik blijf nu eenmaal altijd een gespierde spijker.



JAN

Ik zat zoals ieder jaar met de E3 een week lang in een hotel met J.J. en dus ben ik weer helemaal in topvorm. Tussen de feestjes, stukjes tikken en E3 afspraken door, joeg mijn persoonlijke drill instructeur me dagelijks de gym in! Ik ben weer een jonge God!



STEVEN

Voor een gamenerd ben ik best nog redelijk actief. Ik ga zeker twee keer per week naar de sportschool en loop minimaal een keer per week een kilometertje of vijf hard. Die zwembroek van dertien jaar terug past nog steeds, hoor.



J.J.

Ja hallo! Aan wie vraag je dat nou? Je vraagt toch ook niet aan Van Nistelrooy of ie wel eens voetbalt, of aan George Clooney of ie wel eens neukt? Nee, ik vreet me extra vol, graaf een diepe kuil en doe de hele zomer een Duitser na. Nou goed.



BORIS

Ik doe heel veel aan mijn lichaam, dat is algemeen bekend. Ik drink bier, eet me ongans aan de vetste zooi en tatoeeer m'n lijf van boven tot onder helemaal vol. Zo kan ik wel weer voor de dag komen deze zomer. Niet dan?



ED

Je zult het niet geloven maar de dag dat je dit vraagt is m'n eerste officiële "zomerlijndag". Ik ga er negen weken tegenaan, of juist niet eigenlijk, om tijdens de vakantie, negen kilo lichter, als een Adonis over de Italiaanse stranden te flaneren.



JURJEN

Voor m'n vriendin hoeft 't niet maar toen ik vorig jaar, zonnebadend aan de vloedlijn, de zee in werd gerold omdat men dacht dat er een aangespoelde walrus aan 't uitdrogen was, besloot ik er toch wat aan te doen. Ik ben nu hoogstens maatje zeehond.



NIELS

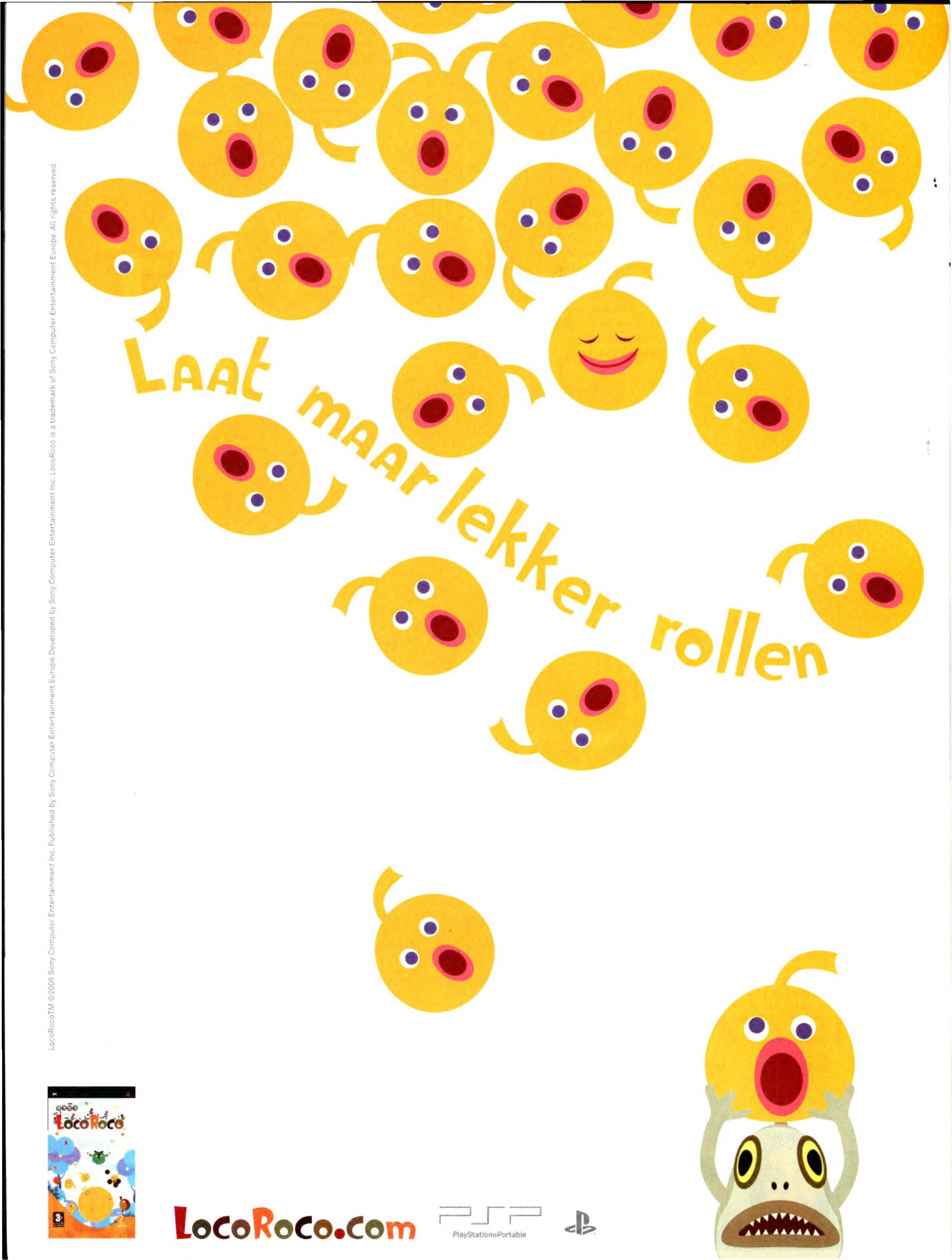
Ik ben altijd al een iel mannetje geweest. Dat is ook de reden dat ik m'n baard laat staan. Naar mijn inschatting moet die van de zomer zo lang zijn dat ie in ieder geval m'n kippenborstje bedekt. Anders ga ik gewoon in zwembroek en overhemd.



MURIËLLE

Om deze zomer strak op het strand te verschijnen, ben ik alvast begonnen met zwemmen en aerobics. Gelukkig blijft het nog wel even slecht weer... Met een beetje geluk kan ik dan die dure bikini die ik vorig jaar kocht wél aan.




Laat maar lekker rollen
LocoRoco.com
PlayStation®Portable
LocoRocoTM ©2006 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.Developed by Sony Computer Entertainment Inc. LocoRoco is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

18% Mega jetlag afschudden

11% Dromen over Assassin's Creed

11% WK naspelen met Pro Evo

8% Klagen over het weer

12% Bakkeleien over de vetste console

5% Grappen maken over de naam Wii

10% Super Mario Bros. spelen.

7% Onze DS met de DS Lite vergelijken

0,1% Keihard proberen de deadline te halen

17,9% Zuipen en vreten op E3 feestjes

UIT DEN OUDEN DOOSCH

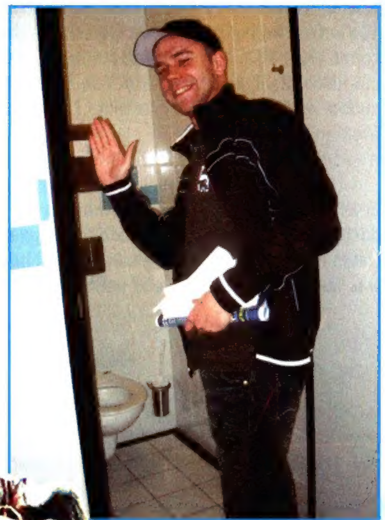
Je zult 't al gezien hebben, bij dit nummer zit (eindelijk) weer een Daily Gamer. Twee jaar geleden maakten we de eerste en die werd laaiend enthousiast ontvangen. Met name het Party Report, de vette roddels en de uitgebreide aandacht voor de boothbabes vielen destijds bij jullie in de smaak. En wat die boothbabes betreft, was dit natuurlijk het allerhoogste hoogtepunt: de Playlogic babe zonder slipje. Ik heb 'm in een apart mapje zitten, dus deze keer hoefde ik niet lang te zoeken voor beeld bij deze rubriek.

ED



AFSCHIJT WOUTER

Oké, er staan vermoedelijk wat meer spelfoutjes in deze PU dan normaal (restyle/Daily Gamer etc.) maar bij iemand die zo anaal gefixeerd is als Wouter is het woord "afschijt" volledig op z'n plaats. In elke tweede zin die hij bezigde, kwam wel het woord aars voor en ook (uitgebreid) toiletbezoek werd aan iedereen op de redactie persoonlijk meegedeeld: "Effe een bruune beer verzuupen", sprak de Veendammer dan. Een aparte gast dus en vandaar dat ie zich bij ons helemaal thuisvoelde (zolang je maar geen grapjes over z'n moeder maakte).
Wouter, we zullen je missen. Hopelijk geniet je van je afscheidstaart met brandende aarsjes en succes met je studie journalistiek, want dat zul je nodig hebben!





COVERVIEW



PREVIEW

REVIEWS





EXTRA



VAST

★ BRIEF ★ VAN DE MAAND

MMORPG EEN ZIEKTE

Hallo PU,
Je hoort tegenwoordig steeds meer over verslaving aan games en dan vooral aan de MMORPG. Ik zit op dit moment in een situatie die ervoor zorgt dat ik dit geweldige genre ben gaan haten, of in ieder geval WoW.
Ik kocht het op de releasedate en vond het geweldig maar na een tijdje gingen mijn moeder en zusje het ook spelen (3 accounts in 1 huis) en die zijn er nu al een jaar aan verslaafd. Mijn zusje is pas 11 dus dat zal nog wel goed komen, maar mijn moeder werkt nu niet meer en speelt soms wel 15 uur per dag. Ze doet niets anders meer en praat alleen maar met haar WoW-vriendjes. Binnenkort wordt ze voor een half jaar opgenomen, alsof ze aan de drugs zit ofzo, en dit vind ik toch wel bizar! Wat me opvalt is dat de dokters er weinig van snapten; ze zijn nog vrij onbekend met verslaving aan games.
Nu schrijf ik jullie om te laten zien dat het de verkeerde kant op gaat met games en om ervoor te pleiten dat dokters/psychiaters hier beter van op de hoogte moeten worden gesteld. Misschien dat Boris en/of Steven zoiets kunnen organiseren, hoewel Steven ook een aardige WoW-verslaving heeft opgebouwd. Ik ga er vanuit dat hij weet waar ik het over heb.
Ik weet dat er naast mijn moeder nog veel meer mensen met dit "probleem" rondlopen, ook al zien velen van hen het zelf (nog) niet als een probleem. Zij verliezen hun grip op de realiteit en zitten de hele dag alleen maar in instances met mensen die ze nog nooit hebben gezien, maar die wel de plek van hun echte vrienden innemen.
Zelf geniet ik nog steeds dagelijks van games, maar ik vind dat mensen wel realistisch moeten blijven en zich er niet in verliezen. Ik hoop echt dat hier iets aan gedaan kan worden, dat jullie bijvoorbeeld in jullie blad waarschuwen voor verslaving. Er komt immers een re-style aan...

F.P. | Internet



Je hebt gelijk, de verslaving aan MMORPG spellen loopt dusdanig uit de hand dat relaties stuklopen en mensen gewoon zonder werk komen te zitten omdat ze alleen nog maar bezig zijn met hun personage in de fictieve wereld. Dit probleem wordt nog zwaar onderschat. Sterkte ermee. Hierbij een EA game naar keuze, die maken gelukkig (nog) geen MMORPG's. Overigens gaan Boris en Steven inderdaad een seminar organiseren voor dokters en psychiaters. Ze hebben al inschrijvingen van: Dokter Phil, Dokter Dre, Dokter Evil, Dokter Oetker en Dokter Spock, zeiden ze...

XBOX DOOD

Beste PU,
In nummer 5, jaargang 14, mei 2006, staat er op bladzijde 38 en 39, alle consoles die er zijn en bij de Xbox (de eerste) staat dat ie eruit gaat.
Ik vind dat niet kunnen want dan moeten mensen de nieuwe Xbox 360 kopen. En het zal dan wel logisch zijn dat minder mensen hem kopen want hij is niet echt goedkoop, en de spellen zijn ook veel te duur!!! Ik baal helemaal dat door de Xbox 360 er steeds minder oudere spellen te koop zijn want er is namelijk niks mis mee!
Groeten,

B. Vermeij

Er zullen nog maar sporadisch Xbox games verschijnen en de productie van de Xbox zelf is inmiddels stopgezet. We hebben Bill Gates nog even gebeld en gezegd dat jij het daar niet mee eens was, maar Bill zei dat dit een onherroepelijke keuze was.

PAARD

Hey daar, mazzelhebbende gasten die langzaam slapend rijk worden door alleen maar wat stukjes te schrijven en ook nog eens gratis naar (bijna) alle perstrips mogen waaronder de E3!
Ik heb me laatst ingeschreven bij de PU-Pimp Squad, en de eerste opdracht succesvol voltooid. Wat me een mooi Power Unlimited T-shirt opleverde, maar daar deed ik het natuurlijk niet voor, haha.
Nou was m'n bijna-zusje (vraag me niet waarom ik haar zo noem, da's een heeel lang verhaal) weer eens bij mij op bezoek, en ik dacht: laat ik deze twee zaken eens combineren, wat me de volgende foto opleverde.
Zo zie je maar weer: de Power Unlimited is niet alleen maar voor oversekste PUbers! (en GTA San Andreas al helemaal niet, ook al vindt ze de Taximissies het leukst :P)
Greetz,

Peter Paardekooper | Internet



PS. waag het niet om flauwe grapjes over m'n naam te gaan maken, Belderok en Wiggemans zijn ook niet van die topnamen.

PU Pimper Peter Paardekooper... mmm waarom zou dat grappig zijn? Ggnnnn, proest, hahahahahahahaha, HAHAHAHAHAHA!

Muriëlle's Brievenbusje

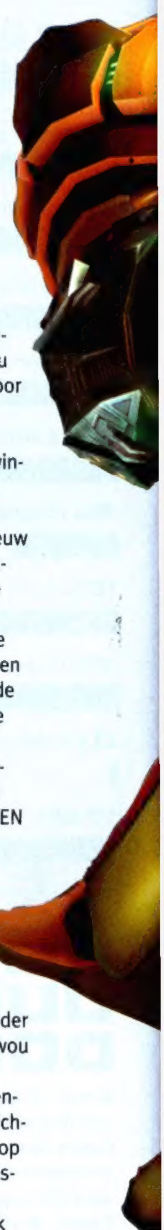
Vanaf volgende maand gaat Muriëlle in een speciale rubriek jullie post beantwoorden. Hebben jullie vragen aan Muriëlle, stuur die dan naar yo!post@powerunlimited.nl onder vermelding van Muriëlle.



OBLIVION

Beste PU,
Ik werd laatst overstroomd door alle reclame over "het geweldige Oblivion" en ik dacht (al voor ik jullie cover review had gelezen) nou die wil ik wel vet graag hebben. Dus ik ben aan het sparen gegaan. En terwijl ik aan het sparen was, zat ik mij helemaal kapot te verheugen op dat spel.
Iedereen praatte erover (op Xbox Live dan). En iedereen was er helemaal weg van. En toen... toen lag de nieuwe PU op de mat. Ik griste hem gulzig uit mijn moeders handen om te kijken of jullie dat nou ook zo'n goed spel vonden. Nou jawel hoor jullie waren er net zo gek van als die "Friends" van mij op Xbox Live.
En toen... toen kon ik mij niet meer bedwingen. Ik vroeg op mijn allerliefst aan mijn oma of ik héééél misschien alsjeblieft 35 Euro mocht lenen, omdat er zo'n cool nieuw spel uit was. Nou mijn oma keek mij fronsend aan en toen zei ze: "Vooruit met de geit".
Ik sprong een gat in de lucht en scheurde meteen met mijn fiets naar de stad. Na een half uur fietsen kwam ik kletsnat aan in de stad, (het regende inmiddels). Bij de Free Record Shop pakte ik mijn bij elkaar gespaarde geld, en legde het op de toonbank. Toen hoorde ik een vreselijke stem die door mijn hele lichaam donderde; "BEN JIJ WEL ZESTIEN!?"
Ik keek die man recht aan en vertelde wat ik ook aan jullie vertelde. De man had gelukkig nog een klein beetje gevoel. Hij zei; "nou stop maar vlug in je tas dan". Zo gelukkig dat ik was.
Ik kwam thuis aan en zei tegen mijn moeder (en mijn oma) dat ik even niet gestoord wou worden omdat ik effe naar Oblivion wou gaan. Naar de wonderlijke wereld. Ik opende langzaam het doosje en schoof voorzichtig het schijfje in de console. Hier had ik op gewacht. Na een tijdje ronddwalen en missies halen, was ik zo'n vijf uur verder...
Het spijt me om het te zeggen maar als ik eerlijk ben vond ik het echt een klote spel, en ik werd zo verdrietig bij de gedachte dat ik ook een andere game had kunnen kopen...
Sinds die vijf uur Oblivion heb ik het niet meer aangeraakt en ben ik maar weer droevig Dead or Alive 4 gaan spelen.

Joris Perez | Internet



WAT! Oblivion een klote spel? Ga je mond spoelen! Echt, we menen het! En je oom Kenneth kan niet voetballen!





METROID PRIME HUNTERS

Ey PU-Gasten! Laat ik als eerste maar eens slijmballerig gaan doen en zeggen dat jullie blad helemaal te gek is! Zo dat hebben we ook weer gehad.
Ik mail naar aanleiding van de review die Jeroen schreef over Metroid Prime: Hunters. Voor mij persoonlijk had het spel wel een hoger cijfer mogen verdienen, maar daar gaat het niet echt om. Het gaat mij erom dat Jeroen op een verkeerde manier dit spel heeft gespeeld of bekeken.
In zijn review legt hij de nadruk vooral op de singleplayer en beweert hij dat de multiplayer een leuk extraatje is. Maar het is juist andersom. Een echte gamejournalist zou wat mij betreft toch wel moeten merken dat deze game is gemaakt voor de multiplayer. Dat merk je ook gewoon als je de singleplayer aan het spelen bent. Je merkt zo dat de levels in de singleplayer gebaseerd zijn op de multiplayer levels. Daarom is het singleplayer avontuur gewoon veel minder. Ik vind dat Jeroen te weinig naar de multiplayer heeft gekeken. Ik zie bijvoorbeeld niet eens een verwijzing naar de zes andere hunters die ook nog eens perfect gebalanceerd zijn. Om nog maar te zwijgen over de talloze opties die dit spel geeft als je online aan het spelen bent (Voice Chatten met vrienden, talloze modes enz enz). Metroid Prime Hunters zal de geschiedenis ingaan als de allereerste goedwerkende en ook nog eens mooi uitziende OPFPS (Online Portable First Person Shooter) en ik vind toch dat dat een hoger cijfer verdient dan een 8,3.
Mzzls,

Jim Vorwald | Hoogvliet

Jim, Jeroen biedt hierbij zijn excuses aan. Je hebt namelijk helemaal gelijk. Prime Hunters verdient niet zozeer een hoger cijfer, maar Jeroen is het met je eens dat hij het hele multiplayer aspect heeft onderschat. Hij zit niet voor niets iedere dag onder lunchtijd bij de McDonalds. Want da's niet voor de Happy Meal maar om ff snel een Prime multiplayer-potje te spelen.

MEDIEVAL 2 TOTAL WAR

Hallo iedereen van de PU en Ruben,
Ik snap niet wat er nou allemaal geluld wordt over op safe spelen met Medieval 2 Total War. Total War is pas groot geworden met Rome: Total War, daarvoor waren ze nog lang niet zo bekend, en waren ze niet opgewassen tegen alle andere strategy games.
Ik ben zelf een groot fan van de middeleeuwen, de ridders, de kastelen, de kruistochten, alles.
Napoleon Total War zou waarschijnlijk minder succesvol zijn aangezien hier minder vraag naar is. Ik zit er zelf in ieder geval absoluut niet op te wachten om twee legers op elkaar af te zien lopen om vervolgens van een vrij korte afstand op elkaar te gaan schieten zonder enkele beschutting terwijl de kanonskogels door hun lijf vliegen. Dan lijkt mij die barbaar met een knuppel in een berenvel slimmer dan die soldaten in hun nette pakjes die zo'n beetje recht op de vijand af marcheren en op hun gemakje hun wapens laden terwijl de helft doodgeschoten wordt voordat ze een schot hebben kunnen afvuren.

Willem Verheij

Neem Ruben vooral niet serieus. De man moet zich al jaren elke avond melden in een groot gebouw waar allemaal mensen wonen die denken dat ze Napoleon of Jezus zijn.

VOS

Hallo PU,
Vandaag 1 mei. Ik ben naar de winkel geweest om jullie te gekke blad maar weer eens te halen zoals elke andere maand van het jaar (beter laat dan nooit). Nu sla ik het open, kijk wat het heeft te bieden deze maand en blader naar de Yo! Post. Het eerste dat me opvalt is de brief van de maand. Daar wil ik op reageren!
Het lijkt wel mode te worden; eerst krijgen games van alles de schuld, niet veel later moeten gamers die schuld delen en nu worden jullie ook al onder vuur genomen.
Mensen denken te moeilijk. Alle games die je speelt bevatten dingen die niet kunnen in de werkelijkheid. Ik vind het ook echt zielig gedrag dat er mensen zijn die zich daarom druk gaan maken. Als ouder zijnde ben je verantwoordelijk voor je kind en wat ze spelen. Het ene kind kan tegen Need for Speed (en vele andere games natuurlijk) en het andere kind niet. Daar ben je als ouder verantwoordelijk voor en je moet een game verbieden als je kind bijvoorbeeld met een controller gaat gooien als het met het spel alweer niet lukt.
Nu lijkt het mij het verstandigst als ouders zich druk gaan maken om hun kinderen en niet een blad gaan afzeiken dat helemaal niks daarmee te maken heeft. Kortom hou je bezig met waar u/jij verantwoordelijk voor bent en laat games en de bladen er buiten.

Marcel Vosslamber | Internet

Mooie naam overigens: Marcel Vosslamber. Peter Paardenkooper daarentegen... Ggnnnn, proest, hahahahahahahaha, HAHAHAHAHAHA!

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED YO!POST
POSTBUS 1914 - 2003 BA HAARLEM
OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

KORTE VRAAGJES

Kan ik Half-Life 2 op AMD XP/3500+ATHLON 64bit S939 VGA nVIDEA GeForce FX5200/128Mb DDR (home edition) spelen? Bedankt bij voorbaat!

David | Internet

Je zou het kunnen proberen op die op AMD XP/3500+ATHLON 64bit S939 VGA nVIDEA GeForce FX5200/128Mb DDR (home edition), het schijnt namelijk dat Half-Life 2 een engine heeft die nogal flexibel is.

Yo beste gasten van de PU,
Ik vind jullie blad het coolste, beste en gaafste blad van allemaal. Ik koop 'm elke maand weer en dat al vanaf het eerste nummer. Ik ben zo gek op gamen dat ik letterlijk ieder game-console heb, van NES tot Xbox 360. Maar ik hoorde dat er een soort harddisk komt, zodat je films en other stuff op je DS kunt bekijken. Wanneer komt het uit en hoe duur is het?
Laterz,

Michael | Internet

Er is nog geen exacte verschijningsdatum bekend maar die mogelijkheid komt er inderdaad aan. Je moet die filmpjes overigens wel eerst via je PC omzetten.

Heeey PU'tjes,
Hier een paar vraagjes:
1. Weten jullie iets over een prijsdaling van de Xbox 360 of gewone Xbox?
2. Wat raden jullie aan om te kopen: Farcry Instincts of Farcry Instincts Evolution (i.v.m. meer wapens enz.)?
3. Komt de nieuwe Brothers in Arms ook nog op de gewone Xbox?
4. Wat wordt de laatste topper die uitkomt voor de Xbox?
Dit waren mijn vragen, ik ben al 3 jaar abonnee en het gaat niet vervelen. GA ZO DOOR!!!
Groeten,

Rieuw | Internet

1.Niet officieel. We gaan er echter wel vanuit dat in ieder geval de gewone Xbox binnen afzienbare tijd in prijs zal gaan dalen, aangezien Microsoft de spelcomputer niet meer ondersteunt.
2. Je geeft het antwoord zelf al.
3. Nope.
4. De laatste topper is wat ons betreft Ninja Gaiden Black geweest. We zijn bang dat er niet veel kwalitatief hoogstaande games meer voor de Xbox verschijnen..

Heeeey PU gastjuhs,
ff wat vraagies:
1. Komt Medal of Honor: Airborne nog voor de GameCube uit????
2. Wanneer komt het ultieme skateboard spel uit?????
3. Heeft een van jullie ooit geskateboard????
Bedankt en greeetzzz,

Jannus en Roggies

1. Medal of Honor zal helaas niet op de Cube verschijnen!!!!
2. Hou de next-gen Tony Hawk in de gaten!!!!
3. We hebben allemaal weleens op een skateboard gestaan. Daar heeft Ed nog z'n kunstgebit aan overgehouden.

Beste Power Unlimited redactie ik heb een vraag:
In de vierde Power Unlimited dit jaar staat dat veel MMORPG's gratis worden (blz 16).
Dan is mijn vraag: wordt World of WarCraft ook gratis (dus zonder maandkosten)?
Alvast bedankt,

Luciano van der Veekens

World of WarCraft zal niet gratis worden. De Guild Wars games zijn dat bijvoorbeeld wel. Het gaat in dit geval om MMORPG's die ieder jaar een update krijgen die je kunt kopen. Bij World of WarCraft werkt dat niet zo.

Yo beste PU gasten, ik heb een paar vraagjes! Hopelijk kunnen jullie ze ook beantwoorden:
1. Hoeveel gaat de Wii kosten?
2. Wanneer gaat de Wii uitkomen?
3. Heeft de Wii controller batterijen nodig of is ie gewoon oplaadbaar?
4. Vinden jullie de PS3 niet een beetje te duur? Hij is tof, maar 499 euro!
Verder wou ik nog zeggen dat jullie het beste blad zijn van heel de Benelux en ga zo door!
De beste wensen!

Safet | Internet

1. We verwachten rond de 200 Euro.
2. Wij gaan uit van november.
3. De controller zal op twee AA batterijen werken.
4. Je hebt zelfs een variant die 599 euro gaat kosten. Dat is inderdaad behoorlijk pittig (drie Wii's!).
Ook een gelukkig nieuwjaar, hè.

Hey PU redactie
Ik heb een paar vraagjes.
1. Waarom staat er op maart 2004 van de tijdbalk Command and Conquer als cover? Ik heb een PU maart 2004 met Final Fantasy op de cover.
2. Ondersteunt the Godfather de Nvidea Geforce 6200?
3. Komt er een vervolg van Timesplitters Future Perfect?
Ga zo door en greetz!!!

Jacob

1. Écht?! Heb jij dat ene unieke exemplaar waar we al twee jaar naar op zoek zijn?
2. Nee, daar heeft die ouwe de kracht niet meer voor.
3. Nee.



PREY

JAN ZET DE BOEL OP Z'N KOP

„DEZE HELE SANTENKRAAM STELT JE LOGICA EN EVENWICHTSORGAAN DANIG OP DE PROEF!"

De traditionele stille zomermaanden worden opgeschrikt door een Indiaan op oorlogspad. Zonder tomahawk maar mét een reeks hele dikke guns... Jan legt uit wat deze game verder nog zo bijzonder maakt.

Prey oogt aanvankelijk als een Doom 3 variant maar al snel kom je er achter dat het spel zoveel meer te bieden heeft dan organische omgevingen en slijmerige monsters. Bovendien doet Human Head veel meer met de ondersteunende techniek dan id in Doom 3 en Quake 4 heeft laten zien.

In retrospectief zorgde de mooie, donkere grafische krachtpatserij van Doom 3 vooral voor sfeer; Prey doet daarnaast echter veel meer met de gameplay. Meer dan je puur alleen van de, op deze pagina's geplaatste, screenshots meekrijgt. Wat zeg ik, veel meer.

INDIANENKRACHTEN

Nog even heel kort een samenvatting voor die lezers die nog Prey maagd zijn. Prey vertelt het verhaal van Tommy, een Cherokee Indiaan die in een flinke dip zit. Hij slijt zijn dagen in een reservaat maar heeft zich afgekeerd van z'n roots en rituelen. Zaken die zijn vriendin Jen en Tommy's grootvader juist hoog aanslaan.

Wanneer het reservaat en alles er omheen door een buitenaards ruimteschip letterlijk wordt opgezogen, zal Tommy zijn eeuwenoude Indianen-krachten moeten aanspreken om te overleven binnen het grote levende alien gevaarte.

Niet alleen zijn vriendin, maar de hele Aarde wordt bedreigd met uitroeiing en daar dien jij een stokje voor te steken.

MEISJES OP DE VLEESSPIES

Liefhebbers van blood & gore zitten bij Prey op de eerste rij. De makers hanteren bloed, slijm, pus, beenderen en allerhande lichamelijke en celachtige constructies met verve en

PREY =



creëren een levend ruimteschip dat grofweg uit twee delen bestaat. Hightech gebieden vol machines, displays, elektrotechniek en buitenaardse technologie en de organische omgevingen waarbij je af en toe het idee krijgt door een reusachtig groot darmkanaal te wandelen. Associaties met harige anussen, bloedende vulva's, pompende buizen vol groenbruine smurrie en slijmerige vleesbomen passeren de revue. En nee, dat is geen puberaal gewauwel, de makers doen het er gewoon om!

Deze twee uitersten overlappen elkaar natuurlijk maar het blijft knap hoe men dit tot leven heeft gewekt. Knap maar soms ook 'ziek' zonder dat ik hier met een moralistisch vingertje wil wijzen. Maar een gevangen klein meisje dat bezeten wordt door een dark spirit en een klasgenootje op een vleesspies smijt... het is wel even schrikken. Sowieso zie je voortdurend gevangen mensen gemarteld, geplet, omgevormd, gevierendeeld of uit elkaar gereten worden.

SPIRIT MODE

Naast het diverse organisch schietgerei (waarvan de crawlers, drie potige monstertjes die dienst doen als levende granaten, me keer op keer een grijns bezorgden) heeft Tommy zijn Spirit Powers als troef achter de hand. Op ieder gewenst moment kun je buiten je lichaam treden en als geest verder gaan.

Gewapend met je spirit bow kun je vijanden verrassen, ze 'zien' je namelijk pas nadat je een eerste pijl afschiet, maar het is voornamelijk bedoeld om puzzels op te lossen.

In deze Spirit mode kun je door force fields heen zweven en zo schakelaars omzetten. Zo kun je platformen bedienen waar Tommy niet bijkomt en kom je op plekken die voor jou normaliter onbereikbaar zijn. Daarnaast zie je in Spirit mode geheime locaties, gangen en openingen die je in de normale wereld niet ziet.

Nu is het buiten je lichaam treden al vaker gedaan in games maar hier voegt het wel degelijk wat toe aan de gameplay.

DE KLUTS KWIJT

De grootste vernieuwing vind je echter terug in het fucken met de zwaartekracht. Want dat wordt in Prey tot kunst verheven

Het levende ruimteschip heeft speciale 'paden' langs muren en plafonds waar je overheen kunt lopen. Het gevolg is dat je de wereld om je heen afwisselend van opzij en ondersteboven meemaakt.

Ook de aliens gebruiken deze oplichtende paden en via consoles kun je de Wall Walk routes aan en uitzetten. Sta jij ondersteboven en drukt een vijand op de uitknop, dan lazer je dus naar beneden.

Aanvankelijk zijn er her en der een paar Wall Walk paden maar al snel worden dat er gigantisch veel en ontstaan er heuse kruispunten en vertakkingen. Dit levert fantastische puzzels op waarbij je bovendien soms niet meer weet waar je het zoeken moet. Kogels komen vaak letterlijk van alle kanten.

Daarnaast zijn er zwaartekracht knoppen - je herkent ze aan drie lichtblauwe gebundelde cirkels- die de levels 90 dan wel 180 graden om kunnen draaien: plafond wordt dan vloer en andersom. Je begrijpt dat ik

PREY OP DE VRAGENBANK BIJ J.J.

J.J.: Volgens mij begaat 2K Games hier een flater door Winnetou als held op te voeren.

JAN: In tegenstelling tot third-person action games of platformspellen is het in een shooter minder belangrijk wie de hoofdrolspeler is. In de Doom en Quake games speel je met een gezichtsloze held, en ook in F.E.A.R. zijn het achtergrondverhaal en de sfeer belangrijker dan het poppetje met wie je rondrent.

Hoofdrolspeler Tommy in Prey heeft opvallend veel gesproken tekst en dat maakt hem al meteen overtuigend. Dat Indianen niet cool zouden zijn, is puur een subjectief oordeel maar als de gameplay maar goed in elkaar steekt – en dat is bij Prey dus absoluut het geval – is de held sowieso ondergeschikt aan het spel.

J.J.: Zit iemand te wachten op een shooter met een soort botachtige slijmconstructie die vuurspuwende kakkerlakken uitspuugt?

JAN: Nee, de zoveelste M16 of uzi is leuk! De organische wapens passen juist bij de stijl van het spel. De levende bommen zijn verder erg grappig en de secundaire vuuropties zijn lekker afwisselend.

J.J.: Allemaal leuk en aardig dat op zijn kop knallen, maar we hebben geen zin om de pasta van die avond uit het toetsenbord te krabben.

JAN: Oké, het is even wennen maar de gameplay wordt er alleen maar rijker door. Puzzels maken gebruik van deze 'ondersteboven' principes in het spel, en het verrassingselement blijft groot. Zo weet je nooit precies waar vijanden vandaan komen en kun je zelf ook vijanden uitschakelen door te stoeien met de zwaartekracht.

Mensen die al aanleg hebben tot motion sickness bij het spelen van shooters, raad ik deze game dan weer niet direct aan.

J.J.: Dat op zijn kop knallen is dan misschien leuk maar verwordt de multiplayer op deze manier niet tot de chaos van een koopavond in New Delhi?

JAN: Na een reeks multiplayer shooters die de nadruk op teamverband, soldatenklassen of special force versus terrorist leggen, is het een verademing dat een ontwikkelaar de oldschool gameplay van weleer opnieuw tot leven wekt en vervolgens letterlijk op zijn kop zet. Ik geloof zelfs dat deze ondersteboven gameplay een aparte league kan worden op officiële toernooien. Na zoveel jaar Painkiller, Quake en UT is het tijd voor wat nieuws.

J.J.: Een game waaraan tien jaar gewerkt is, dat kan toch nooit wat worden?

JAN: Wat een kolderieke stelling. Aan de meeste Triple A games wordt jarenlang gewerkt. Aan World of WarCraft is bijvoorbeeld dik vijf jaar gesleuteld. Human Head kwam pas later in zicht bij 3D Realms en zij hebben hun tijd genomen maar vakwerk afgeleverd.

Als uitstel tot een beter spel leidt dan is uitstel altijd goed.

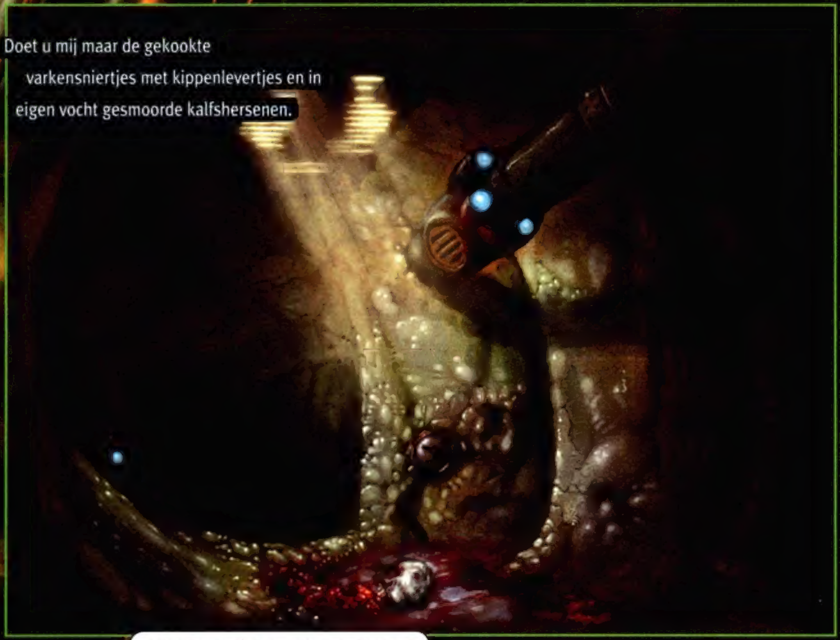
PREY 360

De PC versie die we testten was zo goed als af, de Xbox 360 was een preview versie maar die gaf wel (eindelijk) een goed beeld over hoe de console zich weerhoudt ten opzichte van zijn PC broer.

De korte, maar krachtige kennismaking – de versie hield er na ruim een uur mee op – was indrukwekkend. Grafisch doet Prey op de 360 nagenoeg niet onder voor de PC variant en ook de framerate loopt retestrak. Als je dit vergelijkt met Quake 4 op de Xbox 360 dan mogen id Software en Ravensoft hun ogen uit hun kop gaan schamen.

Quake 4 360 en Prey 360 zijn pijnlijk verschillend in kwaliteit. Praise voor Prey dus!





WAT DUKE NUKEM EN PREY GEMEEN HEBBEN

Op het eerste gezicht staan een Indiaan en een racistische blonde spierbundel (alle varkens het land uit) zo ver uit elkaar als het maar kan. Maar toch zijn er twee zaken die hen verbindt. En dat is niet de liefde voor vuurwater of het gebruik van de donderstok.

Allereerst komen beide karakters oorspronkelijk uit de koker van 3D Realms. Ten tweede duurde het eeuwen voordat beide games min of meer af waren (waarbij we ervan uitgaan dat Duke Nukem Forever nog steeds in productie is).

3D Realms begon al in 1997 aan Prey. Het project was aan twee ideeën opgehangen: 'een indiaan wordt aangevallen door aliens' en 'we gaan mindfucken met portals en zwaartekracht'.

Veel verder dan een paar half afgemaakte levels kwam de game echter niet en Prey verdween in 1999 in de ijskast... om er een paar jaar terug door Human Head Studios en 2K Games uitgehaald te worden. Met deze topper als resultaat...





NO MORE QUICKLOAD

Een van de meest irritante verschijnselen bij gamen vormt het quickload-gedoe nadat je af bent. Alsof het al niet frustrerend genoeg is om te sterven, moet je ook nog eens secondenlang naar een laadscherm staren.

Bij Prey niet. Als je dood gaat, kom je in een tussenportaal van de spirit world en de aardse wereld terecht waar je op rode en blauwe geesten kunt schieten met je spirit bow. Langzaam maar zeker zak je weer naar een opening toe die toegang biedt tot de 'levende wereld'.

Door tijdens het zakken genoeg geesten neer te schieten, kun je jouw health en geesteskrachten aanvullen voordat je het level weer betreedt. Spelers die deze mini-game-als-vervanger-van-het-game-over-principe niet zien zitten, kunnen deze optie ook uitschakelen.

HALEN ALS:

- Je op zoek bent naar een dikke shooter die klassieke en vernieuwende gameplay hand in hand laat gaan.
- Je bij turnen op de evenwichtsbalk altijd al uitblonk.
- Pocahontas je favoriete Disney film is.

af en toe totaal de kluts kwijt was en niet meer wist wat onder en boven of links en rechts was.

Om het nog gekker te maken, zijn er dan ook nog portals. Uit het niets opdoemende portalen waar je vijanden doorheen komen, maar waar je zelf ook doorheen kan om elders in het level te komen. Deze hele santenkraam stelt je logica en evenwichtsorgaan danig op de proef!

FREAKY HOOGTEPUNT

De Wall Walk paden, de portals, het fokken met de zwaartekracht... ik had niet verwacht dat Human Head dergelijke gameplay zo goed zou implementeren. En ik begrijp meteen waarom men zo lang nodig had om deze game te polishen.

In plaats van een gimmick, fokt het je traditionele view op shooters aangenaam op. En afgezien van deze nieuwe spelelementen valt er in de divisie wapenarsenaal, vijanden, verhaalverloop, levelbosses en verrassing ook weinig af te dingen op dit spel. Noemenswaardig is de relatie tussen Tommy en het Levende Ruimteschip. Het schip wordt gepersonifiseerd door een bitchy vrouwenstem die zich van tijd tot tijd uitspreekt. In het begin vind je haar nog grappig maar gaandeweg, als 'ze' doorkrijgt dat je maar blijft leven en steeds meer schade toebrengt aan het schip wordt haar interesse groter en verandert het in irritatie. Tot het moment dat 'ze' er zich zelf mee gaat bemoeien en ze je helemaal gek probeert te maken.

Het is een hoogtepunt van het spel want de puzzels en de freaky, voor je ogen veranderende, omgevingen die je dan krijgt voorgeschoteld zijn van een ongekend, surrealistisch Twilight Zone niveau zoals ik ze nog niet eerder heb meegemaakt in games. Zien is geloven.

CONCLUSIE

PREY
PC
HUMAN HEAD STUDIOS/ 3D REALMS/ 2K GAMES / TAKE TWO
1- 8 SPELERS
OUT NOW

Uit te spelen in 10 à 12 uur.

Prey is origineler dan Doom 3 en Quake 4 bij elkaar en bezorgt je een bizarre, heftige trip die je als shooterfan niet mag missen. En dat is geen indianenverhaal.

88


JAN


Hij is ook liefhebber van standje 96.

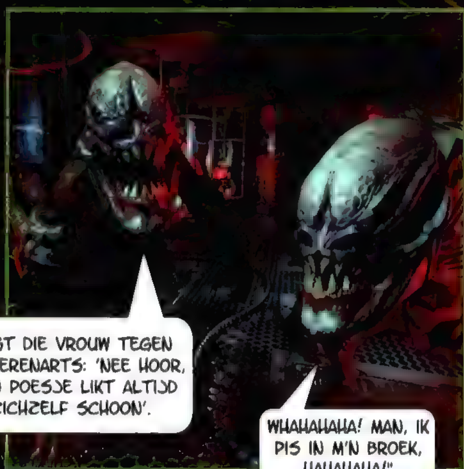
MINIGAMES

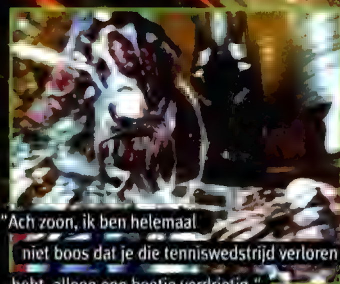
Jawel! De game bevat een paar minigames in de vorm van gameconsoles waarop je kunt spelen. Een daarvan is een minipoker-machine.
Laat je echter niet foppen als je meteen een straight flush haalt. De aliens hebben de machine getweaked zodat je altijd die straight flush scoort. Nog een reden om die gasten een portie organisch lood te bezorgen.



SCHIET JEZELF LEK!

Prey is in onze optiek de eerste shooter waar je jezelf bewust (en dus niet door een fout of bug) kunt doodschieten. Ga op zoek naar een portal waarin je jezelf naar jezelf ziet kijken al dan niet van voren, schuin van boven, op zijn kop enzovoorts. En haal de trekker over. Dan schiet je jezelf dus neer. Mooie game voor het RIAGG dus.




"Ach zoon, ik ben helemaal niet boos dat je die tenniswedstrijd verloren hebt, alleen een beetje verdrietig."

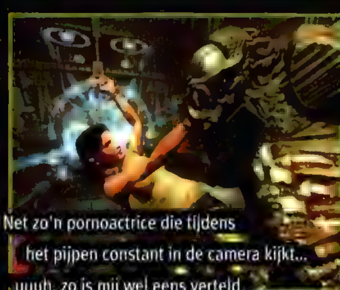


'UPSIDE DOWN YOUR TURN ME, INSIDE OUT, AND ROUND AND ROUND'

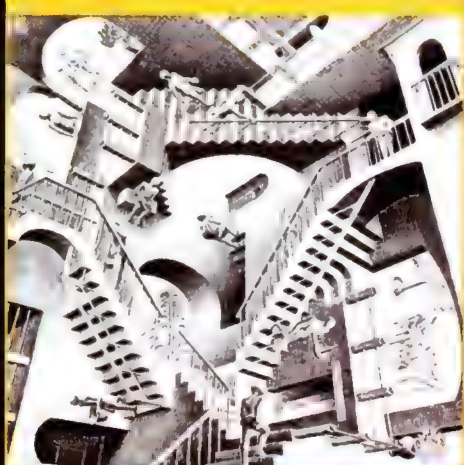
Prey is alles behalve makkelijk en dat heeft niks te maken met een matige besturing of superieure A.I. van de CPU's. Nee, dit spel fucked zwaar met je evenwichtsorgaan. Doordat je via muren en plafonds kan lopen heb je de eerste uren vaak geen enkel idee waar je je bevindt. Bovendien moet je twee keer zo goed uitkijken waar een vijand uithangt.
Vooral in de toffe multiplayer, waar de actie sneller gaat, is het geen onverstandige zaak om de eerste uren een kotsbakje naast je stoel/bank te zetten. Zeg niet dat we je niet gewaarschuwd hebben.

WIST JE DAT

* Het tien jaar heeft geduurd voordat Prey af was.
* Indiaan Tommy in de eerste versie van Prey Talon Brave heette.
* Dat nu de naam van je trouwe valk is, althans de geest van je overleden valk.
* Prey gemaakt is met de DOOM 3-engine.
* Je dit ook af en toe iets te duidelijk ziet.
* Men echter de engine flink uitwoont en wel degelijk grote open ruimten weet te creëren.
* Human Head Studios bekend is van de hack & slasher Rune.
* Dit niet voor niets is.
* De soundtrack coole tracks kent van Ted Nugent en Judas Priest.
* Niemand onder de 18 deze namen ene reet zegt.
* De moeilijkheidsgraad zich net als in Max Payne aanpast aan jouw kunde.
* Een map uit de multiplayer mode 'Escher 1' heet, naar de kunstenaar die zo met diepte en perspectief goochelde.


Net zo'n pornoactrice die tijdens het pijpen constant in de camera kijkt... uuuh, zo is mij wel eens verteld.



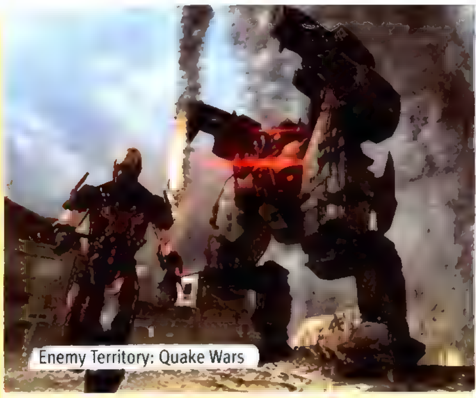



"Kut! De accu is leeg, zeker weer m'n lichten aan laten staan."

POWERSPY

- Dé aankondiging van de E3! Activision gaat voortaan de James Bond-games uitgeven. Men 'kreeg' de rechten van EA voor naar verluidt een slordige 70 miljoen dollar.
- Vraag is nu: is dit een overwinning voor Activision of voor EA? Activision bracht het in ieder geval als iets waar ze enorm trots op waren. Maar de Powerspy betwijfelt of dat terecht is. Ten eerste geeft EA nooit iets op waar ze dik geld mee verdienen. Ten tweede hebben we onze twijfels over de James Bond-franchise. Noem ons na Golden Eye maar eens een JB-game die bij pers en publiek vet scoorde.
- Maarten en Wouter, de twee Powerwebbers, alias Team Pannenkoek, gingen dus voor de eerste keer in hun leven naar de E3. Sterker nog, voor beiden was het de eerste keer dat ze in LA waren. En als je dan meteen op het duurste stukje grond van de stad, hip Sunset Boulevard, in een van de duurste hotels, de Haytt, logeert, kun je wel begrijpen dat die gasten genoten van elk moment.
- Tot dag vier, toen hun kamers niet betaald bleken te zijn en ze van de beveiliging (type boomstam 140 kilo) niet meer op hun kamers mochten komen. En denk maar niet dat ze van hun luizige stagiaire loon effe zeven overnachtingen in deze toko konden lappen. Van dat salaris hadden ze nog niet in de plaatselijke YMCA gemogen.
- Wat bleek. VNU (uitgever PU) was vergeten de kamer te betalen. En toen Niels probeerde de gasten te helpen, bleek ook zijn kamer niet betaald en die van J.J. en Jan en een medewerker van Sales, ook niet.
- Met een cursus 'creatief met creditcard' bleek alles uiteindelijk toch nog op te lossen.
- Bizar was het dan weer wel dat het creditcardnummer waarmee de kamer van Jan & J.J. afgerekend was, niet van iemand van VNU bleek te zijn en ook niet van Jan & J.J. zelf. Wie had de kamer dan betaald...
- Of had Jan toch een stiekem dealtje met Microsoft gesloten dat in ruil voor zes mooie previews...
- Het woord 'exclusive' begint een steeds meer bizarre lading te krijgen. Waar het vroeger nog stond voor 'alleen op console X verkrijgbaar', is het langzaam gedevalueerd naar 'eventjes alleen op console X verkrijgbaar'.
- En bij Assassin's Creed van Ubisoft gaat men nog een stap verder. Deze waanzinnige actiegame zou naar verluidt 'één maand' exclusief op de PS3 te krijgen zijn. Inderdaad één hele maand. Dan koop je echt meteen een PS3, ook als je al een Xbox 360 in huis hebt.

OOOH WAT ZIJN WE WEER ORIGINEEL


Enemy Territory: Quake Wars


Battlefield 2142


Joint Task Force


World in Conflict


Haze


Crysis


Zelda: Twilight Princess (Wii)


Zelda: Twilight Princess (GameCube)

WIST JE DAT...

- Er inmiddels meer dan 103 miljoen PS2's naar de winkels verscheept zijn.
- In de VS de meeste PS2-games verkocht zijn, gevolgd door Europa en dus NIET door Japan. En dat er zelfs een behoorlijk gat tussen Europa en Japan zit.
- De Xbox 360 samen met een losse HD-DVD recorder minder geld zal gaan kosten dan de PS3.
- Vivendi zelfstandig kan blijven dankzij één game: World of WarCraft.
- De Nintendo 16 miljoen DS'en heeft verkocht, terwijl Sony alleen maar zegt dat ze 17 miljoen PSP's in de winkels hebben gelégd.
- NCsoft een flinke boete heeft gekregen omdat ze te veel lawaai maakten op de beurs.
- Hun herrie echt in het niet viel bij de kakofonie die EA tot dit jaar over ons heen denderde.
- De Xbox 360 straks ook zijn eigen EyeToy gaat krijgen, die natuurlijk wel anders gaat heten.

WINNERS & LOSERS

Wie maakt de one-shot kill en wie kleunt er naast deze maand?

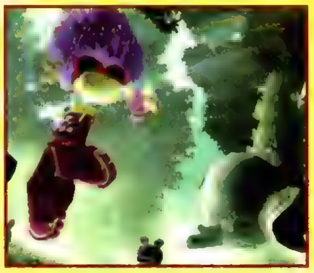
N00B VAN DE MAAND

Kaz Hirai: De baas van Sony Amerika meldde hoogstpersoonlijk dat zij wel even zullen bepalen wanneer de next generation begint. Wij wachten nog steeds op die datum, want hij zal toch niet de PS3 van de E3 bedoelen?



HEADSHOT VAN DE MAAND

Alles wat Ubisoft momenteel aanraakt, lijkt wel in goud te veranderen. We hebben gezocht en zelfs onder het tapijt gekeken, maar konden geen slechte game vinden op de Ubi-stand. Wie weet koopt Ubisoft binnenkort EA...



DAREDEVIL VAN DE MAAND

Lak hebben aan iedereen, roepen dat graphics van secundair belang zijn, lachen om het commentaar op de naam Wii en feitelijk zeggen dat Sony en Microsoft het niet goed zien. Dan heb je ballen... of je bent gek, meneer Fils-Aimes (links).





DE E3 IN HAARLEM

PU NOOIT MEER NAAR LA?

Waarom voor veel geld helemaal naar smoggy LA vliegen, als je de beurs ook vanuit je luie stoel kunt volgen. Zouden jullie als lezers het merken als we massaal thuisbleven? Of missen we zoveel dat we dat niet kunnen maken? Jeroen nam de proef op de som.

Dat grote Amerikaanse gamesites als Gamespot en IGN live vanaf de E3 verslag doen, was ons bekend, maar of je via die sites net zo'n goed beeld van de E3 krijgt als de rest van de PU-crew in LA? Hoogste tijd voor de proef op de som...

OP DE BANK

Het begon allemaal goed. De pre E3 persconferentie van Nintendo was live te volgen en de praatjes van Microsoft en Sony stonden een dag later online. Perfect gewoon.

Niks vroeg je nest uit om op tijd aanwezig te zijn bij veel te drukke conferenties. Nee, al het nieuws wordt overzichtelijk aan je gepresenteerd. Geen zweterige gamenerds om je heen die je lastigvallen of voor je neus ineens opstaan en beginnen te klappen. Gewoon lekker op de bank en alles komt gewoon je huiskamer/redactie binnen. En al binnen het uur kun je de vaak erg interessante reacties van de kenners via de fora tot je nemen.

GOODIES

Ook het nieuws vanaf de beursvloer bereikte razendsnel de redactie in Haarlem. Tot en met heuse hands-on impressies voorzien van heldere begeleidende video's. Je hoeft niet eens zelf meer te gamen.

En dan hebben we het nog niet gehad over Xbox Live dat ons dit jaar voorzag van E3 goodies. Wat dacht je van drie speelbare demo's van Lost Planet, Test Drive Unlimited en MotoGP '06, en heel veel trailers met onder andere Halo 3 en Gears of War. VET!

JE MIST WAT

Volgend jaar dus massaal thuisblijven en met het opgespaarde reisgeld privé een poster in de PU sponseren? Hmmm.

Het is, zo zegt Jeroen, nu duidelijk dat je veel nieuws tot je kunt nemen via het net, en vaak is het prima info. Maar je mist toch het zelf spelen, de behind closed doors (die door niemand opgenomen mogen worden)... en de feestjes, natuurlijk.

En het is ook niemand gelukt, Jeroen die coole gratis Gears of War faceplate te faxen.

Jeroen gaat z'n ticket voor volgend jaar alvast maar boeken.



PR-GEBLAAT

SONY EUROPE BAAS PHILL HARRISON SEPTEMBER 2005 OVER DE TWEE VERSIES VAN XBOX 360
"Are there two versions that people want to buy, is my question? I don't know. When I look at those formats, I think it just confuses the audience. They don't know which one to buy, developers don't know which one to create for, and retailers don't know which one to stock. I think we wouldn't take that strategy. We wouldn't create confusion."

PHILL HARRISON KORT NA DE E3
"Nintendo Wii will be the second system, consumers purchase after PlayStation 3."

PETERE MOORE VAN MICROSOFT OVER DE PRIJS VAN DE PS3
"I'm trying to rationalise USD 500 and USD 600. I'm trying to rationalise whether Blu-Ray, a format that hasn't hit the market yet, can justify that pricing."

HARRISON'S REACTIE OP MOORE'S COMMENTAAR
"Peter is comparing apples to oranges. What we have in addition to a great game system is a Blu-Ray player, a network platform, a new controller, and HDD in every system combined in an unbelievably compelling package.
And frankly I'm amazed that we can do it so cheaply."

NINTENDO ENGELAND BAAS DAVID YARNTON ZOU GRAAG WILLEN UITHALEN NAAR SONY, MAAR DOET HET NIET... OF TOCH WEL...
"I'd love to dig up some old Phil Harrison comments and say: hang on a second - six months ago when we launched our controller you said one thing, and now why are you doing this?"

SONY BAAS KEN KUTURAGI VINDT DE PS3 HELEMAAL NIET DUUR
"Is it not nonsense to compare the charge for dinner at the company cafeteria with dinner at a fine restaurant? It's a question of what you can do with that game machine. If you can have an amazing experience, we believe price is not a problem."

POWERSPY

- Dat Wouter en Maarten het tof vinden om met de net nieuwe camera van het Powerweb te spelen, dat lijkt ons duidelijk. Maar als je dat ding op een statief staand gericht op je bed in je hotelkamer achterlaat, dan denken de schoonmaaksters natuurlijk dat er harde mannenporno wordt opgenomen. En ja, dan kijken die dames je net even wat anders aan als je ze in de gang passeert.
- Als je dacht dat 599 euro voor een PS3 duur is, dan moet je vooral niet naar Engeland gaan. Daar gaan de verhalen dat de PS3 425 pond, omgerekend dik 620 euro zal kosten.
- En het grappige is dat de winkeliers zich geen zorgen maken over de launch aangezien de hardcore gamers hem toch meteen zullen kopen, hoe duur die ook is.
- Wel willen de Britse winkeliers dat de PS3 na die eerste golf in prijs daalt. Want die tweede groep gamers, die is namelijk niet zo... eeeh ... gek.
- Overigens gaan er ook geruchten dat Microsoft de prijs van de Xbox 360 vlak voor de feestdagen met 50 euro zal verlagen. Dit om nog een extra tikje aan Sony uit te delen.
- Alsof de mannen van Bill nu al geen verlies op de nieuwe console draaien.
- Dat Jurjen anders reageert op een borrel dan de rest van de PU-crew, mag inmiddels wel als bekend worden verondersteld. Misschien is dat toch een plattelands-ding. Maar Jurjen werd wel ieders held toen hij op de gelikte, maar ietwat saaie Nintendo Europe party een bommetje maakte in het zwembad en de Nintendo boothbabes zeiknat spatte.
- En je weet, Amerikaanse chicks hebben geen gevoel voor humor, laat staan Assense humor.
- En onze man uut Twente ging verder. Een dag later presteerde hij het om enigszins beneveld op een Sony-etentje luidkeels te verklaren dat de PS3 ten dode opgeschreven was.
- Als je weet dat het etentje per persoon aan Sony dik 150 dollar kostte (en dan rekenen we de drank niet mee!), dan mogen we hier toch spreken van een lekker tactvol optreden.
- Maar goed, je kan natuurlijk niks anders verwachten van een man die zich bij de E3 laat registeren onder het beroep 'beeldspellenhoer'.
- Opmerkelijk: een van de grootste stands was van Nokia N-Gage. Terwijl we toch met z'n allen iets duidelijk hadden gemaakt door die games niet te kopen...



POWERSPY

- Ook vreemd om te zien dat er nog steeds veel gamejournalisten zo'n N-gage hebben en dus met dat ding overdwars tegen hun oor staan te bellen.
- Als je dat nu, een paar jaar na dato, ziet, begrijp je helemaal niet meer welke doorgevroren Finnen deze 'grap' verzonnen hebben.
- Alhoewel, als je ziet wat die Finnen met succes naar het Eurovisiesongfestival afvaardigen, dan sta je van niks meer te kijken.
- Op zijn allereerste dag in LA haalde J.J. een paar pizza's bij de Italiaan aan de overkant van 't Hyatt-hotel. Een plek waar steevast veel artiesten blijken te komen. Toen J.J. binnenkwam, kreeg de eigenaar een gelukzalige glimlach op zijn gezicht. Of J.J. de gitarist van die bekende (?) Oostenrijkse rockband was. 'Eh nee', antwoordde de altijd eerlijke sportfanaat, 'ik ben slechts een nederige gamejournalist'. Waarop de man meteen riep: 'ooh, that sucks. Maar wanneer komt Final Fantasy XII uit op de PS2?'
- Waarop J.J., niet geheel naar waarheid, het leven van de man ruïneerde door te stellen dat FF XII niet op de PS2 maar op de PS3 uit zou komen en zijn console dus dood was.
- De pizza smaakte overigens uitstekend.

EXCLUSIEVE HA

PU ZIET INGAME FOOTAGE

Alle aanwezigen op het Pre Xbox 360 event werden aan het eind van een puike show verrast op een mooi Halo 3-filmpje. Jan kreeg echter meer...

Een aantal dagen voor de E3 zat er een mysterieus mailtje in mijn inbox met de tekst 'You Are The Chosen One!' Meer niet. Vage boel. Waar was ik precies de uitverkorene voor? Mocht ik een avondje uit met de mooiste boothbabe van de E3, kreeg ik al een Wii mee naar huis, was ik de enige journalist die Duke Nukem Forever mocht spelen, of wilde een of andere grapjas me te grazen nemen? Ik kon er bijkans niet van slapen.

HALO 3?

Tot vlak voor de Pre-E3 meeting van Xbox 360 werd ik nog in een wurgende onzekerheid gehouden. Tot er een sms-je kwam, van een Microsoft medewerker. Dat ik op die en die tijd, daar en daar moest gaan staan. Einde boodschap. Weer geen uitleg!

Maar journalist als ik ben, kon ik deze actie dit keer wel een richting geven. Microsoft nodigde me voor iets uit waar ik, als enige journalist van de Benelux, heen mocht. Dat zou iets speciaals moeten zijn. Welnu, dan kon je Blinx 3 wegstrepen. Dan kon het alleen maar Halo 3 zijn...

INGAME

Het wás Halo 3. Wat ik te zien kreeg was het inmiddels bekende filmpje van Halo 3, de trailer zo je wilt, plus het bewijs dat het allemaal compleet ingame was (sneer naar Sony). Hoe ik dat weet? Simpel. Men liet het filmpje nog een keer zien, stopte aan het eind, pakte de controller van de Xbox 360 op en

WOLFENSTEIN IV, DUKE NUKEM FOREVER, NINJA GAIDEN 2...

DEVELOPERS VERBER

Nog nooit waren er zo veel goede games te zien op de E3. Maar PU zou de PU niet zijn, als we toch niet wat te zeiken hadden. Want we misten echt nog een paar titeltjes. Titels die wel degelijk waren aangekondigd. Jan zette ze op een rijtje.



LO 3 SESSIE

rende met Master Chief door het beeld. Er werd ingezoomd, uitgezoomd, de camera werd om zijn as gedraaid en vanuit alle hoeken konden de Chosen Ones het decor zien.

Vooral de Master Chief zelf barst deze keer uit zijn voegen van de polygonen. Zo enorm gedetailleerd. Denk aan de highres tussenfilmpjes van Halo 2, alleen nu krijgen we dat straks allemaal te zien als we daadwerkelijk spelen.

MACHTIG DRIELUIK

En daar bleef het bij. Een ietwat loze behind closed doors meeting als je de ophef over het mailtje in ogenschouw nam. Inhoudelijk bleef het immers gissen waar men heen wil met het spel. Alles werd afgeschermd. PR medewerkers keken voortdurend zenuwachtig op hun horloges, op de meeste vragen kregen we vage antwoorden of gewoon een bot 'no comment'. Foto's maken was uit den boze en toch... en toch voelde ik mij wel The Chosen One. Want ik was als enige Beneluxer bij het eerste speelbare gedeelte van Halo 3 geweest. Een Halo 3 dat de afsluiting van een machtig drieluik wordt. Een Halo 3 dat er nog niet zo goed uitzag als bijvoorbeeld Gears of War, maar dat wel die magische Halo 3-sfeer bezat.

En dus kan ik als een van de weinigen rustig gaan slapen in de wetenschap dat het goed zit bij Bungie.



GEN GAMES

Onze Jan hoopte oprecht iets van Wolfenstein IV te spotten maar [illegible]

En Operation Flashpoint 2 dan? Die zou nog steeds in de maak [illegible]

[illegible] die al lang en breed zijn aangekondigd maar schitterden door afwezigheid. [illegible]



WIST JE DAT...

- Immersion, het bedrijf achter de rumble-techniek, Sony best wil helpen om die shit op de controller te laten werken met de tilt-functie. Maar dat Sony dan eerst een rechtszaak uit 2004 tegen het bedrijf moet laten vallen.
- Er meer dan 1 miljard PS2-spellen verkocht zijn.
- De PS2-bezitter kan kiezen uit meer dan 1200 verschillende games.
- De Cube en Xbox bezitter gezamenlijk net aan dit aantal komt.
- Er bij launch van de PS3 ongeveer 15 à 17 titels speelbaar zullen zijn. Volgens Sony dan.
- Je mogelijk zelf games of demo's voor de PS3 kan maken, aangezien er volgens Sony-medewerkers Linux aan boord zal zitten.
- Microsoft GTA III tegelijk met Sony had kunnen krijgen, maar dat een adviesgroep die de Amerikanen bijstaat bij het aantrekken van nieuwe games, de game nog niet sterk genoeg vond.

MINDER DS VOOR MEER GELD

WAT DOET NINTENDO ONS AAN?

Het is je vast niet ontgaan, de DS Lite komt eraan. 30 Juni ligt ie in de winkel. Met exact dezelfde functies als de 'gewone' DS, maar dan in een console die een derde deel kleiner is en ook nog eens 57 gram lichter. Smakeloze geldklopperij of briljante aanpassing? Handheld-expert Jurjen deed een onderzoek.

Minder DS, maar wel een stukje duurder. Het dingetje moet 149 euro gaan kosten, terwijl de 'ouwe' voor 129 euro over de toonbank gaat. Om die hogere prijs te rechtvaardigen is de Lite voorzien van een beeldscherm dat helderdere beelden oplevert, en een uiterlijk om af te likken.

In Europa komt ie aanvankelijk in twee kleuren op de markt: een witte of een zwarte.

Eigenlijk wil je dit soort dingen helemaal niet weten als bezitter van een 'gewone' DS. Je was altijd erg in je nopjes met je grijze ding, en wil dat ook graag blijven. Daarom raden we je aan niet verder te lezen. Sla de bladzijde snel om. Of ga lekker naar buiten, spelletje doen op je ouwe DS. Want je zult merken, hoe meer je van een enthousiasteling als ik over de Lite te horen krijgt, hoe groter de dwang wordt om 'm toch maar te gaan halen. Het is niet anders.









1 **JURJEN:** "Het beeldscherm van de DS Lite is een stuk helderder, en daardoor zien games er veel frisser en fruitiger uit."

2 **JURJEN:** "Als je Super Mario Bros. eens op een Lite hebt gespeeld, voelt het gewoon als een verarming van de spelbeleving als je hem daarna weer op een gewone DS gaat spelen. In een duistere game als Metroid Prime Hunters zijn vijanden en omgevingen beter zichtbaar, wat zelfs speltechnisch voordeel oplevert."

3 **JURJEN:** "De stylus is wat langer en dikker en daardoor comfortabeler om vast te houden. Je schuift 'm niet verticaal maar horizontaal in het achterste van de DS."

4 **JURJEN:** "Echt, als je 'm een keer hebt gezien en vastgehouden, als je er een keer mee hebt gespeeld, dan wil je niet anders meer. Hij is mooier en speelt lekkerder.
Daarom mijn advies: heb je onvoorwaardelijke trouw aan je gewone DS gezworen, blijf dan uit de buurt van deze slanke, ranke, verleidelijke aandachttrekker."

POWERSPY

- Grappig eigenlijk dat de aankondiging dat de 'dure' Xbox 360 399 euro zou gaan kosten vorig jaar erg veel beroering bij de fans opleverde. Kun je nagaan wat de PS3 van 599 euro voor gevoelens in de community oplevert.
- Veel gedoe over de nieuwe PS3-controller met tilt. Was dat nu een origineel idee van Sony wat al heel lang in de pijplijn zat of een last minute-move? Miyamoto zegt zich in ieder geval gevleid te voelen dat Sony hun controller 'na-aapt'.
- Peter Moore van Microsoft is wat minder lief. Geheel in Amerikaanse 'Yeehaw-stijl' fakkelt hij het product van Sony tot de grond toe af. 'At Microsoft we did the same controller six years ago - most people remember that. The gamers' response was muted at best. We remember it being applicable to flying games in particular and some driving games but overall there was somewhat of a collective yawn from the gaming community about the motion sensing technology.'
- Als je wilt weten hoe vaak redacteuren van de PU vliegen, dan zegt Jan's KLM-kaart genoeg. De man is geen Silver-, geen Gold- maar Platinum-member. Wat staat voor iemand die vaker vliegtuigvoer eet dan gewoon aan tafel thuis en in zijn slaap het hele stewardessen-veiligheidsriedeltje kan opdreunen.
- Maar bij zo'n kaart horen fijne voorrechten. Terwijl al het Hollandse internetvolk netjes in de rij stond bij Economy-class, konden Jan & J.J. (je mag één gast meenemen) snel bij businessclass inchecken en vervolgens loungen in de businessclass lounge.
- Waar ze zich, gierig als ze zijn, ongegeneerd hebben laten vollopen met gratis cola en tomatensap (prima combi).
- Qua food was het wat lastiger, want twintig droge crackers met brie naar binnen werken, voelt toch iets minder comfortabel als een broodje kaas weghappen. Maar ja, je spaart wel 2,95 uit.
- Niels had als eerste geboekt van de hele PU crew, maar kwam als laatste aan bij het overboekte vliegtuig, waardoor hij, vanwege een omweg via Memphis, pas zes uur later dan de rest in LA arriveerde.
- Hij moet echter niet zeiken, hij ving wel 600 euro van de KLM voor het oponthoud.
- Kan je mooi een PS3 van kopen.

POWERSPY

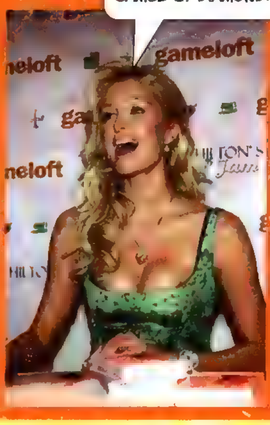
- De Amerikaanse politie gaat een webbased game maken waarin de gamer de brave burger moet uithangen en cops moet helpen de boeven netjes te vangen. Balkenende zou er een harde plasser van krijgen!
- De developer is nog niet bekend, maar iets zegt ons dat het niet Rockstar wordt.
- In totaal zal er dus een game of vijftien klaar zijn bij de launch van de PS3. Onze topper Heavenly Sword zit daar echter niet bij. En we verwachten ook niet dat Killzone 2, Resident Evil 5 en Metal Gear Solid 4 klaar zijn in november.
- Waardoor hetzelfde dreigt te gebeuren als bij de Xbox 360: de echte toptitels komen pas een half jaar na launch in de winkels te liggen.
- Je zou het niet verwachten als je hun laatste product Gears of War ziet, maar Epic praat momenteel met Nintendo over het produceren van een first-person shooter voor de Wii.
- Epic-baas Cliff Bleziński gaf aan dat de nieuwe Wii-controller talloze nieuwe mogelijkheden biedt voor het shootergenre, en die wil hij graag gaan benutten... alleen dan een tikkeltje minder bloederig.
- Weirder kan het niet. Er komt een game gebaseerd op de bloedige schietpartij in een middelbare school in het Amerikaanse Columbine... waarvoor de daders zich, zo wordt beweerd, hadden laten inspireren door een game (Quake).
- Vind je het gek dat de ouders van de twaalf slachtoffers helemaal gek werden toen ze dit hoorden.
- Aan de andere kant... er zijn in WO II ook heel veel doden gevallen. Of zijn we nu weer te grof...

PARIS HILTON OP E3

IQ ZWANGERE EZEL, GEHEUGEN GOUDVIS

Ze moet maar blij zijn dat er in de VS geen IQ-quiz bestaat, want anders zou ongetwijfeld uitkomen dat Paris Hilton de hersencapaciteit van een zwangere ezel heeft. Maken ze een game voor haar, en laten ze die door haarzelf presenteren op de E3, fokt [illegible] wereld in te slingeren. En hoe moeilijk is het om vier woorden te onthouden!!! Waar ze Paris Hilton's Diamond Quest had moet zeggen, kwam ze met Paris Hilton's Jewel Jam op de proppen. En dus moest uitgever Gameloft weer een tig dollars kostende extra pr-campagne gebruiken om de juiste titel in de bladen te krijgen.

Gelukkig heeft Paris niet alleen een extreem laag IQ maar ook nog het geheugen van een goudvis (30 seconden) en is ze het hele voorval dus al weer kirrend vergeten. Vandaar ook dat haar manager altijd vooraf taat aftikken, anders loopt ze zo de zaal uit...



NUMEROLOGIE

1 Aantal boothbabes dat uit de E3 werd gekickt vanwege overtreding kledingvoorschriften.

4 Aantal hotels waarover de PU-redactie verspreid was.

14 Percentage meer winst voor Square dankzij release Final Fantasy XII in Japan.

34 Percentage minder winst dat Nintendo afgelopen boekjaar heeft gemaakt.

250 Aantal dollars dat de Wii volgens insiders zou gaan kosten in de VS.

400 Ongeveer het aantal standhouders op de E3, 70% daarvan staat in de Kentiahal.

1.000 Aantal dollars dat de PU in LA minimaal kwijt was aan taxikosten.

24.000.000 Aantal downloads op Xbox 360's marketplace.



OORLOG IN MOKUM EN VEGHEL

NEDERLAND HOT BIJ DEVELOPERS

Na decennia lang straal te zijn genegeerd, blijkt Nederland ineens hot te zijn in de game-industrie. En dan hebben we het niet over spelletjes máken, nee; we hebben het over het prachtige Nederland als achtergrond voor een computerspel.

Los Angeles, Irak, New York, Afghanistan, Londen en Parijs kennen we inmiddels van binnen- en buiten. Maar Amsterdam? Die stad hebben we alleen mogen betreden in de knullige projecten (games willen we het niet noemen) van Davilex.

Maar daar komt verandering in. Zo stonden we in Brothers in Arms: Highway to Hell opeens in Veghel te fraggen en speelt de nieuwe The Getaway zich (deels) af aan de Amterdamse grachten, een plek die echt alles in zich heeft voor een goede spionagethriller.

Jammer alleen dat ze in dat 'Amsterdamse' Getaway-filmpje dan weer een telefooncel plaatsen die alleen in Amerika voorkomt...



KROMME ARGUMENTATIE VOOR DUMPEN BANAAN

DUAL SHOCK SHOCKEERT NIET

Opeens was de opmerkelijke 'Sony-banaan' (getoond op de E3 2005) verdwenen. En de gamer kreeg er de 'good old' Dual Shock voor terug. Alleen dan zonder shock en met Wii-neigingen. Sony deed alsof het allemaal een weloverwogen keuze was, maar klopt dat wel? J.J. ging op onderzoek uit.

Als je de persconferentie van Sony goed beluisterde leek het alsof men bewust de rumble had weggelaten en dat de tilt-functie iets was waar ze al jaren mee bezig waren. Maar deze redenering strookte niet helemaal met het feit dat de developer van Warhawk, de flightsim die de nieuwe functionaliteit op de E3 moest showen, pas een paar weken voor de E3 wist hoe deze tilt-functie precies werkte!

NIET STERK

En waarom is die rumble-functie foetsie? Volgens de ene Sony-medewerker was rumble geen next-gen meer en volgens de andere zat het de tilt-functie in de weg.

Maar was het gewoon niet zo dat Sony rumble en tilt niet tegelijk aan de praat kreeg? Iets wat volgens insiders echt een wanprestatie is. En lijkt die tilt functie niet erg op wat de Wii doet? En dat vond Sony vorig jaar toch niks?

Kortom, geen sterk verhaal van de Japanners. Wat natuurlijk niks afdoet aan het feit dat de Dual Shock een prima controller is. Maar van een trendsetter hadden we meer verwacht...

WIST JE DAT...

- De PS2 3 miljoen geregistreerde online gamers heeft. Xbox 360 zegt datzelfde aantal al te hebben als ze 10 miljoen 360's hebben verkocht.
- Er inmiddels meer dan 39 miljoen uur online GeSOCOM't is.
- De Xbox 360 E3 demo's meer dan 5 miljoen keer zijn gedownload dat dit gedaan werd door 1,5 miljoen gamers.
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

E3 2006

DE SAAISTE OOIT

Over één ding kunnen we duidelijk zijn: E3 2006 was qua games de sterkste ooit. Punt! We hadden echt moeite om drie slechte titels te vinden voor onze flop 3. Maar hebben we ook als mens een toffe tijd gehad?

Mwoa. Volgens mij was dit namelijk de saaiste E3 tot nu toe. En ik hoor er niemand over. Mogelijk verblind door de vette games.

Sure, de boel draait in eerste instantie om de games, maar de E3 was tot nu toe wel de enige beurs waar je echt vermaakt werd. Door de aankleding van stands, door de babes, door de goodies, door de loeiharde muziek, door loslopende gamecharacters.

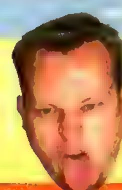
Dit jaar heb ik echter nog maar een chick of dertig geteld en vaak nog met een T-shirt en broek aan ook, het geluidsvolume was drastisch teruggeschroefd, veel standhouders hadden gekozen voor een zakelijke uitstraling, er liepen weinig toffe gamepersonages rond en goodies waren nep en/of cheap.

How cum? Ik ben bang dat gaming groot is geworden, mainstream. Goed voor de industrie maar killing voor ons. Want normale kranten, tv-stations en 'gewone' bladen zien de E3 toch anders. Die zouden bij een 'ouderwetse' E3 ongetwijfeld hebben geschreven dat games om geweld en blote chicks draaien.

Daarom introduceerde de nieuwe organisatie nieuwe voorschriften. Boothbabes mochten geen bikini en string meer dragen, het geluid moest zachter, er mochten geen wagens meer aan de zijkanten staan, gamepersonages moesten zich minder 'hinderlijk' gedragen, etc.

Het resultaat was inderdaad een strakke beurs, maar wel een waarbij ik het gevoel had dat ik echt aan het werk was. En dat had ik voorheen nooit.





POWERSPY

- Je kon er op wachten na het giga-succes; er komt een nieuw deel van Nintendogs uit. En hij gaat Nintendogs: Dalmatian & Friends heten. Je weet wel, naar die peperdure honden met spikkels waar er naar verluidt nog maar 101 van over zijn.
- Twee keer gingen we uit eten met de PU en twee keer moesten we even wachten op onze hap. Een keer drie uur en een keer vier uur.
- Ed had vast een kaarsje in de kerk gebrand en gesmeekt of God iets aan onze houding ten opzichte van zijn deadlines kon doen, onder het motto: laat hen ook maar eens wachten.
- Dan hadden het geen uren maar dagen moeten zijn, merkte onze eindbaas meteen op.
- Er komen twee nieuwe Buzz-games uit. Een met sport als onderwerp, de andere voor kids. Voor kids? We dachten dat de huidige Buzz qua moeilijkheidsgraad al voor kids was.
- Louis van Gaal zou zeggen: 'ben ik nu zo slim, of zijn de makers van Buzz zo dom?'
- Steven had een flinke keelontsteking tijdens de E3 en slikte daarom flinke porties pijnstillers. Misschien dat ie daarom als enige van ons, alles 'gooooeeeed man' vond.
- In eerste instantie begrepen we het persbericht niet helemaal: 'Ubisoft acquires license to produce lost videogames'. Videogames die je koopt en dan hoppa, spontaan kwijt raakt? Videogames over een mysterieuze game die is verdwenen?
- Gelukkig dat Lost-fan Muriëlle ons kon vertellen dat het ging om games over de succes-serie Lost. Tja, moet je de hoofdletter ook maar niet vergeten in het persbericht.





DE ÉCHTE NEXT-GEN VERNIEUWING

REALISTISCHE ANIMATIES

Nou dat was 'm dan weer. De E3 waar alledrie de hardwarefabrikanten hun kaarten op tafel legden zit er weer op. Naast de Xbox 360 hebben we nu ook het next-gen geweld gezien van de PS3 en Wii. En het is Steven zowaar gelukt een element te ontdekken dat daadwerkelijk next-gen is en de game ervaring aanzienlijk zal verbeteren.



Nog niet zo lang geleden heb ik een artikel geschreven over mijn teleurstelling wat betreft de vernieuwingen die de next-gen consoles leken te bieden. De eerste games die ten tijde van de vorige E3 voor de 360 werden getoond, lieten niets nieuws zien op het gebied van gameplay, alleen de graphics maakten een sprong vooruit.

Geen nieuwe genres werden geboren, de A.I. leek niet noemenswaardig verbeterd, het was simpelweg alles dat we al kenden maar dan mooier.

Ook de filmpjes van games voor de PS3 lieten vorig jaar nog niets revolutionairs zien, los van de graphics. Maar dit jaar is mij dan toch duidelijk geworden wat voor moois de next-gen systemen gaan bieden... animaties, schitterende realistische animaties.

IEDERE KEER ANDERS

Nu denk je misschien dat er weinig winst kan worden geboekt op het gebied van animaties. Er wordt immers al geruime tijd met motion capturing gewerkt, wat personages oplevert die levensecht over het scherm bewegen.

Toch zijn er aspecten van de animatie waar met de nieuwe consoles flink vooruitgang zal worden geboekt, namelijk de manier waarop de animaties aansluiten op de omgeving.

De op het moment aanwezige animaties in de gemiddelde game zijn mooi. Evengoed zijn deze animaties wel beperkt in het aantal manieren waarop het personage in kwestie door de omgeving navigeert. Naar voren springen is naar voren springen en aan een richel hangen is aan een richel hangen. Maar als je in het echt tien keer een sprong maakt, is die iedere keer anders. En als je aan een richel hangt, zijn er vele factoren die bepalen hoe je dat doet.

ASSASSIN'S CREED

Een voorbeeld van een game die goed gebruikt maakt van de nieuwe animatiemogelijkheden is Assassin's Creed, die in vergelijking met voorganger Prince of Persia duidelijk laat zien wat de voordelen zijn van next-gen hardware.

In plaats van op een rechtlijnige onnatuurlijke manier door het level te klauteren geeft Assassin's Creed je het idee dat je op elke denkbare manier gebruik kunt maken van de omgeving. Als je voor een muur gaat staan en deze wilt beklimmen, kun je een uitstekende steen of raamkozijn gebruiken en plaatst het personage zijn handen en voeten op de juiste plekken.

EUPHORIA

Ook de nieuwe Indiana Jones game die ergens volgend jaar moet uitkomen, is revolutionair als het op animaties aankomt dankzij het Euphoria systeem.

Deze technologie zorgt ervoor dat ieder personage, ook de vijanden, realistisch gebruik maken van de omgeving. Als je dus iemand van een platform af ramt kan hij of zij nog proberen zich ergens aan vast te klampen (en dat is dan niet gescript).

En een scène waarbij Dr. Jones op een brug zijn balans probeerde te behouden, maakte duidelijk dat de animaties een eigen leven leiden en zichzelf aanpassen aan de gebeurtenissen.

Ook de PS3 demo van EA verdient een vermelding, want de manier waarop de spelers van NBA Live 2007 zich bewegen ten opzichte van de 'oude' spelers is geweldig, met de realistische plaatsing van hun voeten als persoonlijk hoogtepunt.

Met alle effecten die tegenwoordig mogelijk zijn is het makkelijk om het belang van animaties over het hoofd te zien. Gelukkig doen sommige ontwikkelaars dit niet.

DE CONTROLLER VAN DE TOEKOMST

Een next-gen element dat vanzelfsprekend ook echt als next-gen bestempeld kan worden, is de controller van de Wii. Het spelen met deze controller is echt even wennen maar ik moet zeggen: het werkt, het is compleet nieuw, en het is leuk... wat wil je nog meer.

Uiteraard heeft ook Sony iets nieuws op dit gebied maar daar zie ik op dit moment minder de lol van in. Ik denk ook dat de motion sensor van de PS3 controller een aanzienlijk kleinere rol zal gaan spelen dan het geval is bij de Wii controller. Daarbij is het natuurlijk ook nog redelijk dubieus dat Sony ook opeens een soortgelijke functie introduceert.

Maar wie weet, misschien hadden ze dit al bedacht voordat Nintendo op de vorige Tokyo Game Show hun controller onthulde (yeah right).



PC GAMEN

MOOI, MOOI, MOOI MAAR OH ZO DUUR!



Op de afgelopen E3 viel het woord next-gen game te pas en te onpas. Vooral Microsoft en Sony haalden de term zeer veelvuldig aan. Veel PC gamers zien de ontwikkelingen met lede ogen tegemoet. Is hun platform dan geen next-gen? Zijn zij niet langer de besten... Jan maakt duidelijk dat PC gaming echt niet hoeft te vrezen voor z'n dominantie. JAN

Als je afgaat op wat je op de afgelopen E3 te zien kreeg, zou je kunnen denken dat PC-spellen en de games voor de next-gen consoles technisch gezien steeds dichter bij elkaar komen te liggen.

Zo zagen we op de E3 Call of Duty 3, Splinter Cell: Double Agent, de nieuwe Brothers in Arms, Assassin's Creed, Rainbow Six: Vegas en BioShock en die titels zagen er op beide platformen grafisch even briljant uit. Is de achterstand die men altijd had, dus ingelopen door de consoles?

Ja, maar niet voor niet lang, want achter de schermen is er alweer van alles in de maak dat de PC zijn technische voorsprong terug zal geven... al hangt daar wel een behoorlijk prijskaartje aan!

PARADEPAARDJE

Om te beginnen is begin 2007 Windows Vista beschikbaar dat allerlei nieuwe technieken met zich mee brengt.

De belangrijkste daarvan is DirectX 10. De PC shooter Crysis is een van de eerste spellen die gebruik maakt van de nieuwe DirectX en dat zie je! Bizar gedetailleerde omgevingen met geluiden van ritselende blaadjes en knappende takken, die je kunnen verraden omdat de vijand dat ook hoort.

DirectX10 zorgt ook voor dieptevorming en focus waarbij dingen in de verte minder scherp zichtbaar zijn dan voorwerpen dichtbij en bijvoorbeeld explosies die omgevingen at random vernietigen en niet langer scripted zijn.

Hetzelfde Crysis zal vanwege de technische vooruitgang gebruik gaan maken van nieuwe shader-technieken. Om te beginnen is daar Shader Model 4.0 dat zorgt voor de Unified Shader Architecture. Kort gezegd komt het er op neer dat hierdoor de pixel shaders (rook, mist, watereffecten) en vertex shaders (bewegingen van personages, planten, voertuigen) beter op elkaar afgestemd worden, met als gevolg rekenwinst.

Daarnaast zullen DirextX10 videokaarten kunnen stoeien met een volkomen nieuwe shader: de Geometry Shader. Dit levert wederom grafische effecten op die we tot nu toe niet hebben gezien in games.

Bedenk daarbij wel dat, wil je alle grafische toeters en bellen uit Crysis en andere toekomstige PC games halen, je (wéér) een nieuwe 3D kaart moet scoren.

PHYSICS

Ook op Physics gebied is er veel gaande. Enerzijds is er de Havok engine; deze techniek zorgt ervoor dat de zwaartekracht overtuigend wordt nagebootst en voorwerpen derhalve realistisch reageren op omgevingen. Havok 4.0 is compatible met PC, Xbox 360 , PS3 en Wii games.

PC gamers hebben echter een alternatief wat hen veel extra rekenkracht oplevert: een PhysX kaartje. Ageia is het bedrijf dat het kaartje heeft gemaakt en je ziet de effecten ervan bijvoorbeeld al terug in de PC versie van Ghost Recon: Advanced Warfighter.

Waar Havok zwaartekrachtberekeningen versnelt (maar nog steeds de 3D kaart het meeste werk laat doen), doet de PhysX kaart zelf de berekeningen.

Veel ontwikkelaars hebben al games in de maak die dit kaartje – dat toch al snel tussen de 275 en 325 euro moet kosten – gaan ondersteunen, meer dan honderd om precies te zijn. Een daarvan is Unreal Tournament 2007 dat helemaal los gaat op het gebied van physics.

WEDDENSCHAPJE

Kortom, laat die PS3- en Xbox 360-fanboys nog maar even gillen van enthousiasme over hun next-gen consoles, over een half jaar maken we nog een keer een afspraak en kijken we wie dan, technisch gezien, de overhand heeft.

Ik durf er wel een weddenschapje op af te sluiten.

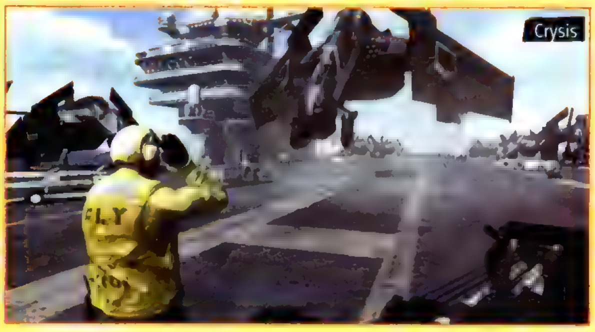
DOEKOE

Als je ziet wat ontwikkelaars allemaal uit een Xbox 360 kunnen halen en nu al uit een PlayStation 3 weten te persen – en dat wordt de komende jaren alleen maar meer – dan is het natuurlijk een wrange conclusie dat voor de prijs van een nieuwe PC 3D-kaart je straks ook een PlayStation 3 hebt. Want één ding moge duidelijk zijn: PC gaming is er de laatste jaren niet goedkoper op geworden.

Maar blijkbaar zijn er nog steeds genoeg gamers die een diepe beurs hebben en niet één, maar zelfs twee hele dikke 3D kaarten in hun PC willen prikken.

Toen ik eind 2005 Call of Duty 2 op mijn PC speelde, en ik in het menu de "SLI enabled" optie zag staan, heb ook ik een week daarna een nieuw moederbord gekocht, omdat ik Call of Duty 2 in full force moest en zou spelen.

En zo blijft het dus; PC gaming kost nu eenmaal veel doekoe...maar dan heb je wel wat. Technische voorsprong!



Crysis



Brothers in Arms



Unreal 2007









CALL OF JUAREZ

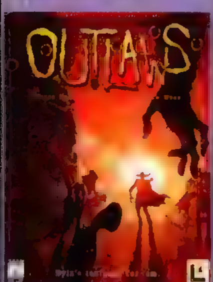
"SADISTISCH, VERWARREND EN KEIHARD"

JAN BIJT IN HET STOF

Call of Juarez is en blijft een first-person shooter in het stoffige Wilde Westen, maar volgens Jan is er veel meer aan de hand met deze verrassende PC game...

OUTLAWS

[illegible]



In Call of Juarez kruip je niet in de huid van één, maar van twee personages: Reverend Ray, een op wraak beluste priester en Billy, een jongeman die gered wordt door een Indianenstam. Ray jaagt op de van moord verdachte Billy maar de wrange waarheid zal pas al gamend aan het licht komen.

Als Billy vecht je met pijl en boog, klim en klauter je, laat je je zweep knallen en voer je sluiponderdelen uit. Ray neemt het recht in eigen hand bij gebrek aan een sheriff. Die is namelijk door zijn kop geknald.

Met enkele of dubbele guns of een brute shotgun jaag je menig gunslinger over de kling en natuurlijk ontbreekt hier een slowmotion feature niet.

Leukste vond ik echter om met de Bijbel in de hand Hel & Verdoemenis te prediken om tegenstanders te verwarren... en tegelijkertijd met een pistool in mijn andere hand de zondaars naar het hiernamaals te knallen.

SPELEN MET VUUR

Grafisch is deze game van Techland dik in orde: mooie lichteffecten en veel details, gecombineerd met een lekkere bruine 'Deadwood' waas.

Voorts imponeren de physics. Schiet een boef van veraf in zijn borst en hij zakt kermend ineen. Knal je hem echter van dichtbij in zijn hart, dan vliegt hij meters naar achteren.

Er valt heel wat te schieten maar toch kun je niet Painkiller of Quake style door de stoffige Western stadjes rennen. Zo was ik veelvuldig genoodzaakt cover te zoeken achter hooibalen, kisten, kannen en tonnen... die op hun beurt omver of stuk geschoten kunnen worden.

Bijkomstige complicatie: Wild West wapens dien je vaak te herladen. Tegenstanders kunnen bovendien delen van levels in de fik steken, die jij dan weer dient te blussen met emmers water. Zelf kun je ook een olielamp oppakken, richting een huifkar of verschansing gooien om de olie vervolgens 'aan' te schieten.

De gillende, in brand staande baddies die panisch om zich heen slaan, vormen een gruwelijk maar in dit geval bevredigend schouwspel.



De bladzijde met 'Gij zult niet doden' is er uit gescheurd.

FACTS

- Aanvankelijk kenden we Call of Juarez onder de naam Lawman. Toen hadden de makers nog een simpele arcade-shooter voor ogen. Met Call of Juarez zijn de ambities echter hoger ingeschaald, de graphics opgepoetst en is de gameplay prikkelender geworden.
- Na Red Dead Revolver, Gun en Desperados 2 knalde Jan al voor de vierde keer in korte tijd in een Western game.
- Techland bewees ook met de science-fiction shooter Chrome al grafisch hun mannetje te staan.



"Je bent koud. Nog meer naar achteren.
Ja, je wordt warmer, warmer, heet, heet..."





VERWACHTING

PC
TECHLAND / ATOLL SOFT
1 SPELER
Q3 2006

- Spelen met vuur, slowmotion showdowns.
- Afwisselende gameplay met twee personages.
- Gamers willen liever een afgelikte WO II boterham dan een Wild West game.

Het moet maar eens over zijn met de veronderstelling dat Western games suf zijn. Call of Juarez wordt een van de verrassingen van 2006 binnen het shooter genre! Zo niet, dan lever ik mijn sheriffster in...

Jan

WORDT PLAYLO

Tring... Tring...
Niels: Jan, je moet in Amsterdam een paar games checken.
Jan: Guerrilla heeft eindelijk footage van Killzone 2 op de PS3? Yes!
Niels: Nee Jan, games van Playlogic.
Jan: Uuuuuh...

JAN ZEILT, COMMANDEERT, PLUNDERT EN DEMONISEERT

Playlogic's beroemdste wapenfeit is vooralsnog de E3 boothbabe zonder slipje twee jaar geleden. Maar de Nederlandse publisher gooit dit jaar qua games serieus de beuk erin. Dat wordt dan ook wel eens tijd want de games die Playlogic de afgelopen jaren heeft uitgegeven, waren niet om over naar huis te schrijven, en dan ben ik nog mild. Met games als Airborne Troopers en Cyclone Circus win je nu eenmaal de oorlog niet. Het tij lijkt langzaam echter te keren; het nagenoeg lege Playlogic kantoor tegenover het Amsterdamse concertgebouw waar ik een paar jaar geleden al eens binnenstapte, is inmiddels afgeladen met personeel. Logisch, want dit najaar moeten vijf games het licht zien. Vijf games waarvan er een paar behoorlijk indruk op mij maakten.

JAN



SPARTAANS WAPENGEKLETTER

Ancient Wars: Sparta / PC

Voor een goede RTS kun je mij nog steeds 's nachts uit bed halen, en Ancient Wars heeft in mijn ogen de potentie een topper te worden.

Grafisch kan de RTS Ancient Wars: Sparta zich met gemak meten met een Age of Empires III en ook technisch kan deze game met de beste mee.

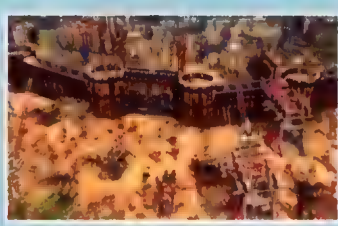
De historische battles speel je vanuit de Spartanen, de Perzen en de Egyptenaren waarbij de technische krachtpatserij zorgt voor leuke gameplay, zoals bossen die je in de brand kunt steken, muren die je omver walst met je olifantengarde of rotsblokken en boomstammen die je op de vijand kegelt.

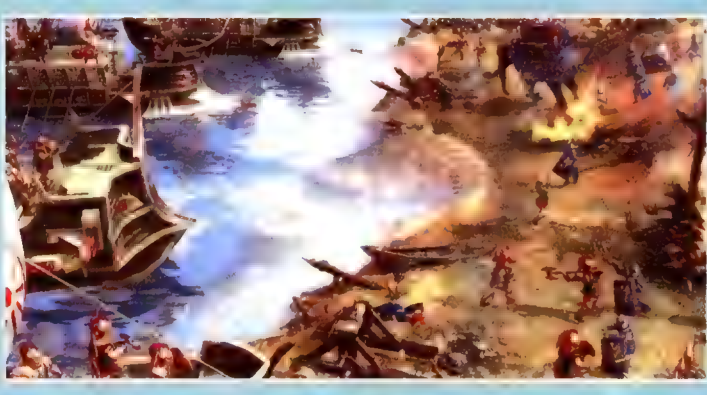
Ondergeschoven kindje in de meeste historische RTS games zijn watergevechten. Zo niet in Sparta waar je diverse schepen onder je muisknop vindt. Zo commandeerde ik mijn vloot om die van de vijand te rammen, schoot ik enterhaken af en schreeuwde ik mijn manschappen toe het gevecht aan boord van het galjoen van de tegenstander voort te zetten.

INNOVATIES

Naast bekende resource elementen (boompjes omhakken en dergelijke) en het uitbouwen van je oorlogsmachine bespeurde ik kleine innovaties. Zo kun je manschappen met twee verschillende wapens naar keuze uitrusten, of je kiest ervoor ze met een wapen en een schild uit te rusten. Ook belegeringen van steden en forten gaan anders aangezien partijen van tactiek en units kunnen wisselen.
Verwacht geen Rome: Total War taferelen met tienduizenden gillende soldaatjes, maar de vele honderden units in mijn scherm gaven me wel degelijk een episch triomfgevoel.







SATAN'S SECRET SERVICE

Infernal / PC

Ben je het zat om altijd maar de nobele held uit te hangen en voor de zoveelste keer de wereld te moeten redden? Dan komt Infernal wellicht als een geschenk uit de Hemel, of beter gezegd de Hel...

In Infernal speel je een geheim agent in dienst van niemand minder dan de Duivel zelf. Het is jouw taak om te zorgen dat diens machtspositie op aarde blijft bestaan en dus jaag je diverse Engelagenten over de kling, alsook andere tegensputterende vijanden.



Als sidekick van Satan geniet je bepaalde voordelen. Zo kun je je demonische powers laten gelden wanneer je in derde persoon je guns leegschiet, hetgeen gepaard gaat met fraaie felrode effecten die je arm en schietijzers als het ware even opwarmen. Ook het opzuigen van zielenenergie en het op afstand verplaatsen van voorwerpen zoals explosieve vaatjes komt uitermate goed van pas. Handigste gadget is jezelf als een razende door het beeld teleporteren, hetgeen zowel tijdens shootouts als bij puzzels inventief toegepast kan worden.

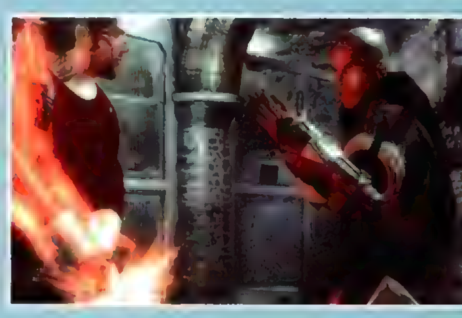
DUIVELS GOED

Dit alles wordt spectaculair in beeld gebracht door een indrukwekkende grafische motor die je zomaar zou kunnen verwarren met Unreal technologie. De dikaangezette belichting, de grimmige look, de ruim opgezette levels, alsook het totale stijltje sprak me enorm aan.

Alleen de hoofdpersoon deed me nog wat weinig, maar aan deze standaard ongeschoren bikkel wordt nog geschaafd. Zijn acties zagen er in iedere geval duivels goed uit...







...IC VOLWASSEN?

LEGALE PIRATERIJ

Age Of Pirates: Caribbean Tales / PC

Van dezelfde makers als Sea Dogs, Age Of Sail II en Pirates of the Caribbean komt Age Of Pirates: Caribbean Tales. Opvallend: op sommige punten kielhaalt Caribbean Tales Sid Meier's Pirates! ongenadig hard.



Was het varen in Pirates ongeveer versimpeld tot niveau hersendood - je galjoenen lieten zich besturen als motorbootjes in de parkvijver van de Efteling - in Caribbean Tales kun je echt spreken van een zeilschipsimulatie. Dat klinkt angstaanjagend saai, maar dat is het ab-so-luut niet.

De manier waarop je de zeilen hijst of reeft, de bemanning aan boord die in realtime aan de touwen trekt, de vette kruitdampen en de dichte rookwolken wanneer je je kanonnen leegschiet, de kogelgaten die achterblijven in de zeilen na een pittig gevecht... details, details en nog eens details dames en heren! En dan heb ik het nog niet eens gehad over het noodweer dat je schip kan teisteren en de huizenhoge golven van het verdraaid mooi nagemaakte water. Ik werd spontaan zeeziek.

NAAR DE HAAIEN

Het zeilen en de zeeslagen zijn maar een klein onderdeel van de gameplay. Feitelijk is Caribbean Tales een open, vrije en behoorlijk diepe piraten RPG waarbij handelen, plunderen, forten aanvallen, schatgraven, enteren, (simpele) zwaardduels aangaan en nog veel meer spelelementen de revue passeren.

Leuk is dat je je personage volgens goed RPG gebruik uitbouwt door vaardigheidspunten toe te kennen, en hetzelfde geldt voor je schip. Je begint met een veredelde roeiboot en vier matrozen, om te eindigen met een vloot van vier imposante galjoenen met wapperende, zwarte doodskopvlaggen die iedereen naar de haaien jagen.

MEER PIRATERIJ

Playlogic heeft nog een tweede PC piratengame op stapel staan: Age of Pirates: Captain Blood. Van deze piraten hack & slasher kreeg ik alleen een (vermakelijk) filmpje te zien. Captain Blood is gebaseerd op het gelijknamige boek van de negentiende eeuwse schrijver Rafael Sabatine en volgt het pad van de op wraak beluste Peter Blood.
Met groteske sabels en overdreven kanonnen laat je je gelden, zwier je aan touwen en klauter je van platform naar platform, maar bovenal rijg je vijanden aan je kromzwaard.
De harde cartoony look toont Mortal Kombat-achtige bloedfonteinen en onthoofdingen dankzij diverse combo's.





ROOD & EXCLUSIEF

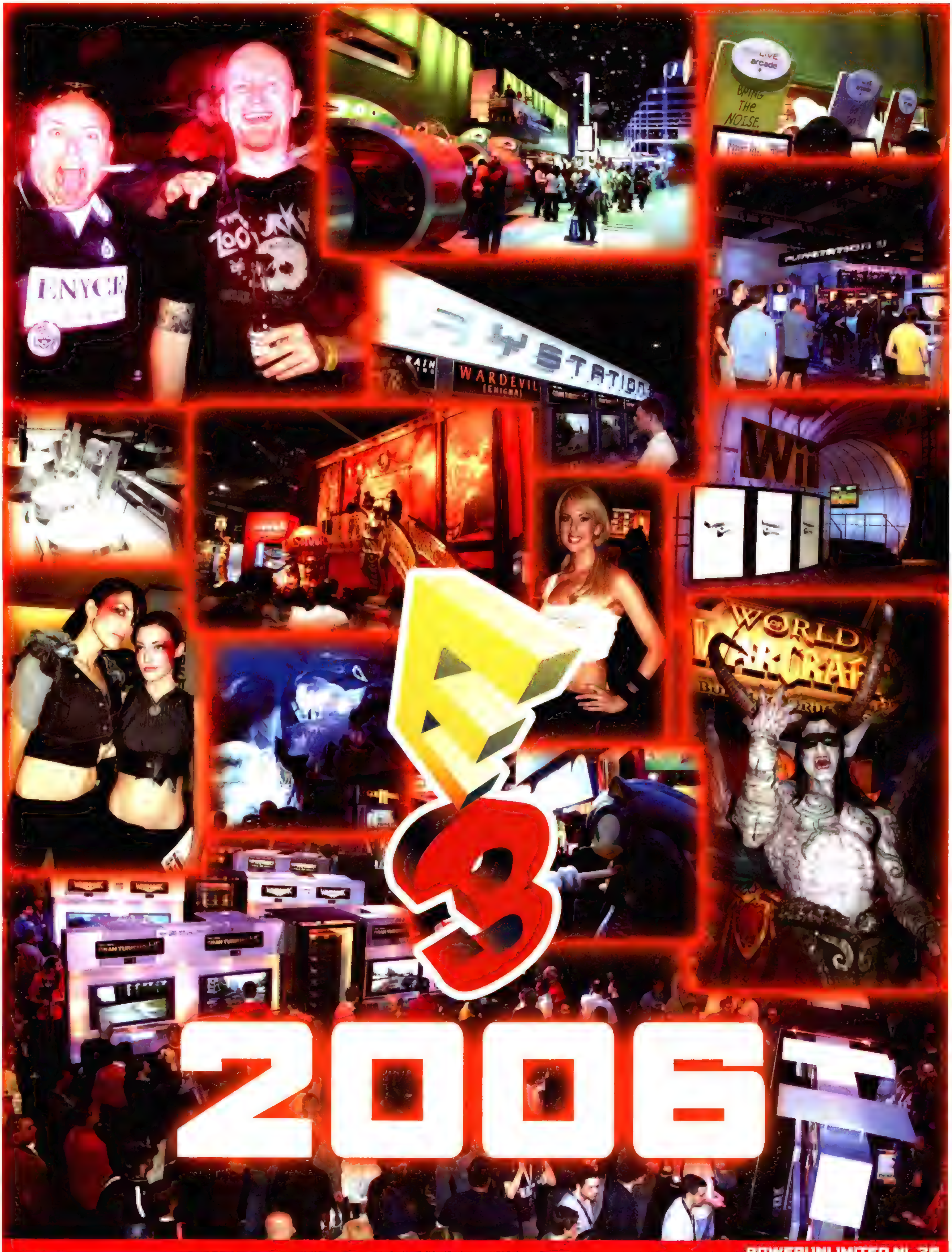
Playlogic huist naast Amsterdam ook in Breda met een team developers dat exclusief voor PlayStation games ontwikkelt. Playlogic toonde een eigen inhouse techdemo aan Sony, en daar was men zo enthousiast over dat de Japanners gelijk een contract op tafel smeten.
Daarnaast sloot het bedrijf onlangs een deal met Red Bull voor de ontwikkeling van een nog nader te bepalen maar ongetwijfeld energiek spelletje.

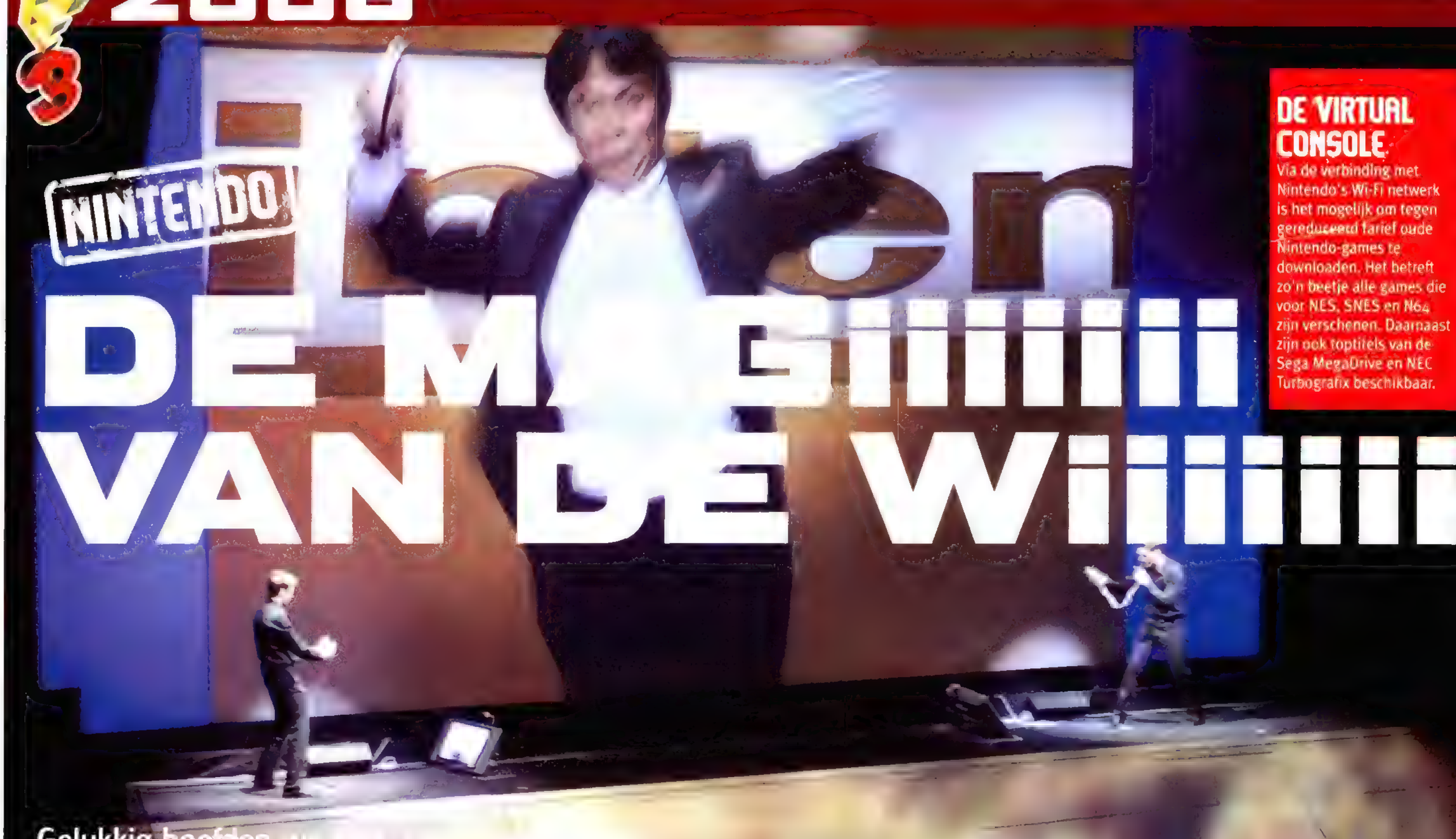


MIJN TOP 3

De games die ik bij Playlogic speelde, zet ik qua verwachtingspatroon in deze volgorde.

1: Ancient Wars: Sparta
2: Age Of Pirates: Caribbean Tales
3: Infernal


E3
2006
WARDEVIL
Wii
WORLD OF WARCRAFT
ENYCE
Live arcade
BRING THE NOISE.



DE MAGiiiiii VAN DE Wiiiiii

Gelukkig hoefden we [illegible] E3-bezoekers, vier uur in de rij [illegible] met de Wii te mogen spelen. Maar we hadden het er best voor over gehad.

Via de achterdeur van de Nintendo-stand betraden we het afgesloten Wii-gedeelte. En daar gingen de hemelpoorten open.

Eigenlijk waren alle opgestelde games en demo's leuk om te spelen. Zelfs dingen als Spongebob Squarepants: Creature of the Krusty Krab, Tony Hawk's Downhill Jam en Project H.A.M.M.E.R.. Dat zijn van die dingen die we met een traditionele besturing niet per se hadden hoeven spelen. Liever niet, eigenlijk. Maar met de magische Wii-controller in onze handen gebeurde er iets bijzonders.

MEPPEN

De bewegingen die we maakten werden meer intuïtief, natuurlijker. De afstand tussen wat we deden en wat er in beeld gebeurde, werd kleiner. Meer dan ooit werden we zelf dat gekke roze beest op de rug van een raket, dat mee hing in de bochten en bukte om een nauwe tunnel in te duiken.

We probeerden Project H.A.M.M.E.R. en zwaaiden onze armen wild door de lucht om met de grote hamer de aanstormende robots tot schroot te meppen. Als Tony Hawk leunden we naar links en rechts om de bochten te maken, en we voelden ons weer als kinderen die voor de eerste keer een videogame speelden.

LOGISCH EN NATUURLIJK

En toen was het tijd voor de echte games. Dingen als Metroid Prime 3.
Hoe moeten we dat nu beschrijven, dat betoverende gevoel dat ons alles en iedereen om ons heen deed vergeten.

Je werd gewoon Samus, bewoog je linkerarm snel naar voren om de enterhaak te werpen, keek om je heen door met je rechterhand om je heen te wijzen. Je moest met je linkerhand een hendel uit de muur trekken, omdraaien en weer terug duwen, en dit ging zo logisch, vloeiend en natuurlijk dat het voelde alsof je je arm daadwerkelijk in de spelwereld had gestoken. Zo door het beeldscherm heen.

NIEUWTJE

Natuurlijk heeft een groot deel van de betoverende werking van de Wii te maken met het feit dat het zo nieuw is, zo anders. Als het nieuwtje er eenmaal af is, zullen de fouten en zwakke plekken in games als Spongebob, Tony Hawk, H.A.M.M.E.R. en, jazeker, ook Metroid Prime 3 veel meer op gaan vallen.

Niet alle games waren zo bijzonder of kwalitatief hoogstaand als de juichende verhalen op internet en ook in deze PU suggereren. Het is vooral de Wii-controller die zo bijzonder en kwalitatief hoogstaand is, en die maakt dat zelfs de mindere spellen als bijzondere avonturen werden beleefd.

SAMENSMELTEN

De Wii-controller is echt waanzinnig tof. Hij maakt snelle arcade-achtige actiegames een stuk leuker om te spelen, terwijl hij in verhalende en avontuurlijke spellen de speler veel meer laat samensmelten met het personage in beeld, en daardoor zorgt voor een diepere en 'echtere' spelbeleving.

Het mag duidelijk zijn: de potentie is er, en er zijn al veel games die er goed gebruik van maken.

We zien de toekomst voor Nintendo met veel vertrouwen tegemoet.





DE VIRTUAL CONSOLE

Via de verbinding met Nintendo's Wi-Fi netwerk is het mogelijk om tegen gereduceerd tarief oude Nintendo-games te downloaden. Het betreft zo'n beetje alle games die voor NES, SNES en N64 zijn verschenen. Daarnaast zijn ook toptitels van de Sega MegaDrive en NEC Turbografix beschikbaar.

WII, WAT, WANNEER

- De Wii wordt in oktober en/of november 2006 wereldwijd gelanceerd. De Wii zal niet erg duur worden, 199 euro lijkt op dit moment hoogstwaarschijnlijk.
- Bij de console wordt één pointer en één Nunchuck-uitbreiding meeverpakt.
- Er zullen bij de lancering zo'n vijftien tot twintig games beschikbaar zijn, waaronder Metroid Prime 3, Wii Sports, Zelda, Tony Hawk's Downhill Jam en Wario Ware: Smooth Moves.
- De Wii maakt via Bluetooth gebruik van dezelfde gratis Wi-Fi-dienst als de DS en omdat de Wii stand-by blijft staan als je 'm uitzet, is ie 24 uur per dag aan het internet gekoppeld. Dit biedt in games als Animal Crossing bijvoorbeeld de mogelijkheid om dorpjes van andere spelers te bezoeken, ook als zij niet aanwezig zijn.
- De Wii-software wordt gedragen door 'gewone' 12-centimeter-discjes, je kunt er ook de GameCube 8-centimeter-discjes op spelen.

Wii SPORTS TENNIS



Drie van de belangrijkste kopstukken van een van 's werelds grootste gamesbedrijven staan op het podium, met nog een vierde persoon, een prijswinnaar. Ze hebben witte, afstandsbediening-achtige controllers in de hand, en ze hebben lol...

> "Wii Sports is tot nu toe het beste bewijs dat Nintendo er met de Wii in kan gaan slagen non-gamers aan het gamen te krijgen."

Satoru Iwata is de directeur van Nintendo, Shigeru Miyamoto zwaait de scepter over Nintendo's gameproductie en Reggie Fils-Aime is het publieke gezicht van Nintendo Amerika. De setting is het Kodak Theatre in Hollywood, waar Nintendo tijdens zijn pre-E3 persconferentie zijn best doet de wereld te overtuigen van strategie en product.

VRIENDEN

De game begint. De mannen springen enthousiast heen en weer en zwiepen met hun controllers. Op het scherm rennen grappig getekende cartoonfiguurtjes heen en weer. Net als de heren op het podium meppen ze in het rond, maar dan met tennisrackets.

Ineens zie ik geen belangrijke zakenlui meer, maar vrienden die met elkaar een vermakelijke game spelen. En dan staat er ook nog eens iemand naast die nog nooit met de Wii heeft gespeeld... en toch behoorlijk zijn mannetje staat tegenover de Nintendo-veteranen.

NON GAMERS

Wii Sports is tot nu toe het beste bewijs dat Nintendo er met de Wii in kan gaan slagen non-gamers aan het gamen te krijgen. Pak de controller op, mep in het rond en daar ga je. Je hoeft niet eens richting de bal te lopen, daarvoor zorgt de computer.

Dit is een game die voor zichzelf spreekt. Begin te spelen en je begrijpt wat je moet doen. Heel wat anders dan, ik noem maar wat, een PC shooter waarin je naast het niet erg intuïtieve ASWD ook nog een heel scala aan andere knoppen mentaal moet mappen voordat je kunt spelen.

DIEPGANG

Gelukkig wil het feit dat Wii Sports: Tennis eenvoudig en duidelijk is, nog niet zeggen dat het geen diepgang heeft. Afhankelijk van de manier waarop je met de Remote slaat en hoe je dat timet, zijn er namelijk tallo-ze verschillende slagen mogelijk. En door dat te masteren kun je er volgens mij ontzettend goed in worden.

Dat is op zich logisch want in een game waarin je alleen maar kunt slaan zou beperkte flexibiliteit ervoor zorgen dat je, behalve als je de bal mist, áltijd netjes over het net slaat. En geloof me, uit of tegen het net slaan behoort hier zeker tot de mogelijkheden.

OVERTUIGD

Toen ik die hoge omes van Nintendo op het podium los zag gaan, wist ik dat ik Wii Sports: Tennis wilde spelen, en dat was dan ook wat ik een dag later als eerste deed op de Nintendo-stand.

Ik nam het op tegen een vriendelijke Japanner - die ik, voor de goede orde, met 7-2 inmaakte - en raakte overtuigd van de kwaliteit en mogelijkheden van deze game.

Natuurlijk wilde ik daarna Mario, Zelda en Metroid spelen. Die worden volgens mij stuk voor stuk geweldig, maar het zijn wel weer avonturen waar je goed voor moet gaan zitten. Als nieuwe afleveringen van Nintendo's meesterseries bij mij in huis arriveren, ben ik een paar weken van de wereld.

GAMES? DAT IS TOCH NIKS VOOR MIJ?

Het contrast met Wii Tennis kan haast niet groter zijn. Als die game arriveert, sluit ik me niet op in een donker kamertje waaruit ik later met nóg langere baard weer opduik, nee, ik speel hem in een lichte, stijlvolle huiskamer waar ik al mijn vrienden uitnodig om eens lekker een balletje te komen slaan.

Het mooie is: als Nintendo gelijk krijgt, gaan die vrienden vervolgens ook allemaal een Wii kopen. Zelfs de jongens die nu nog zeggen: "Games? Daar heb ik geen tijd voor, hoor." Of: "Games? Daar bak ik echt niks van." Of: "Games? Dat is toch niks voor mij." Nee, vroeger was dat inderdaad anders...

NIELS' CHOICE







5 X VET

1. Simpel te spelen, moeilijk om er echt goed in te worden. En volgens mij blijft het leuk, ondanks dat je alleen maar kunt slaan.
2. Er schijnt een mogelijkheid te komen om je eigen figuurtjes te maken, zoals de cartoonversies van Iwata en de zijnen die op het Nintendo-podium werden gedemonstreerd.
3. Weer eens een game die je tegen je ouders kunt spelen.
4. Deel van een collectie sportgames die ieder gemaakt worden door jonge, hippe Nintendo-regisseurs (ook honkbal en golf zijn reeds bevestigd).
5. Er gaan geruchten dat Wii Sports straks gratis met de Wii wordt meegeleverd.

THE GAMES





METROID PRIME 3: CORRUPTION

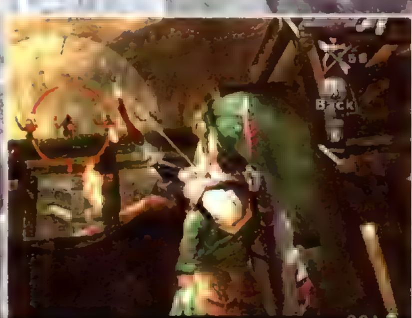
Het gevoel je werkelijk in een andere wereld te bevinden, is altijd al een sterk en aantrekkelijk aspect van de Prime-serie geweest. Wat dat betreft komt de Wii-controller als een geschenk uit de hemel, want hoe had dit aspect anders nog vers en verfrissend kunnen voelen na het doorlopen van de twee voorgangers?
Op de vorige pagina kon je al lezen hoe goed de functies van de controller in de game zijn geïntegreerd, dus hier nog wat andere feiten.
Allereerst worden de verschillende wapens 'op elkaar gestapeld'. Je begint bijvoorbeeld met een gewone trekstraal en krijgt vervolgens een sterkere die alle functies van de vorige ook in zich draagt. Dit voorkomt eindeloos wisselen tussen laserstralen en functies.
Dit keer zal Samus haar functies ook niet meer kwijt kunnen raken en zal het inzetten en managen van de hyper mode een grote rol in de gameplay spelen.
Krijg je er al zin in? Da's mooi want over een krap half jaartje ligt deze game al in de winkel, tegelijk met de lancering van de Wii.



THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS

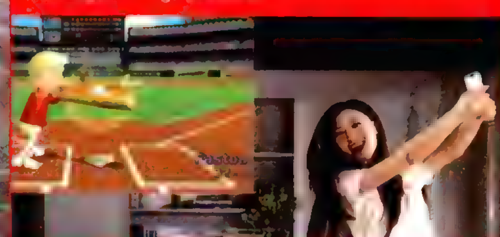
Voor wie het nog niet wist: er zullen twee versies van de nieuwe Zelda verschijnen, eentje voor de Cube en eentje voor de Wii. De Wii-versie zal inhoudelijk identiek zijn aan de Cube-versie maar dan gepresenteerd in breedbeeld, op een hogere resolutie én met speciale Wii-controller-acties.
Wat dat laatste betreft: maak je niet druk, je hoeft dit avontuur niet zwierend en zwaaiend met de twee handvatten te doorlopen. Link bestuur je gewoon met je linkerduim op de analoge Stick van de Nunchuck, terwijl je om je heen kunt kijken door kalmpjes de pointer een eindje in de gewenste richting te draaien.
Traditionele acties als de rondzwaai-aanval en het schieten van een pijl met de boog vereisen wat meer inspanning en voelen hierdoor niet alleen erg fris en bijzonder maar ook nog eens heel uitdagend en 'werkelijk' aan.
Je richt de boog bijvoorbeeld met de pointer en moet met dezelfde hand - zonder trillen - een pijl aanleggen door op de vierpuntsdruktoets te drukken. Als je vervolgens de pees loslaat voel je een lichte trilling (dankzij de ingebouwde rumble in de controller) en hoor je de pijl letterlijk bij je vandaan zoeven dankzij het microfoontje in de pointer.
Het is moeilijk dit een eerste keer te doen zonder wauw te zeggen. En we bleven maar wauw zeggen in deze Zelda. Woordvoerders van Nintendo blijven er ondertussen op hameren dat dit de grootste, diepste, duisterste, mooiste en meest emotionerende Zelda-game ooit gaat worden, en wij neigen er steeds meer naar ze te geloven.





DE WII CONTROLLER

Voor alle duidelijkheid: de Wii controller is draadloos [illegible] met de Wii verbonden en bestaat uit twee delen die [illegible] aan elkaar gekoppeld kunnen worden.
In sommige games heb je alleen de afstandsbediening [illegible] pointer nodig. Dit is het deel waarin bewegingsgevoelige technologie is verwerkt die [illegible] in alle richtingen en dimensies kan registreren.
In de pointer is ook een [illegible] verwerkt om [illegible] geluid een extra dimensie te geven. Bij tennis hoor je door deze speaker bijvoorbeeld een 'pok!' op het moment dat je racket de bal raakt, bij het [illegible] deze uitwerpt.
Het andere deel van de [illegible] bevindt zich de analoge controller om de meer traditionele games mee te besturen. In de Nunchuck is ook bewegingsgevoelige technologie [illegible] gebouwd maar deze is minder geavanceerd (alleen de 'tiltende' bewegingen naar voor, achter, links en rechts worden geregistreerd) dan die in de pointer, die ook [illegible]



DISASTER! SADNESS! FIRE! BRAWL!

Naast de zevenentwintig speelbare games en demo's, presenteerde Nintendo ook nog eens een hele hoop interessante games in niet-speelbare vorm. Hieronder enkele hoogtepunten.

- **Disaster: Day of Crisis** wordt exclusief voor Nintendo gemaakt door Monolith (bekend van F.E.A.R. en The Matrix Online). Steden die verwoest worden door über-heftige natuurrampen, een Wolverine-achtige hoofdrolspeler met een grimmige uitstraling... dit soort duistere, realistisch ogende games kan Nintendo zeker goed gebruiken om de hardcore gamer naar de Wii te halen.
- **Sadness** is een 'echte' griezelfilm (dus geen digitale toestand maar met acteurs van vlees en bloed) waarin je - afgaand op het filmpje - het vrouwelijke hoofdpersonage op mysterieuze wijze kunt aansturen met de pointer.
- **Fire Emblem:** een prachtig maar ultrakort filmpje vol sfeer, actie en drama. Verder hebben we hier helaas nog niets van gezien maar het ligt voor de hand dat deze beurtgebaseerde RPG gebruik zal maken van een cursor-pointer-besturing.
- **Super Smash Bros. Brawl** werd knallend geïntroduceerd middels een uiterst explosief filmpje. Het beste nieuws: dit meesterlijke multiplayerfeest laat je via Nintendo's netwerk strijden tegen spelers van over de hele wereld! Ook niet mis: nieuwe speelbare personages als Pit (Kid Icarus), Solid Snake (Metal Gear Solid), Zero Suit Samus (Metroid: Zero Mission), MetaKnight (Kirby) en Wario. Minder nieuws: dit wordt helaas geen launchgame, hij staat gepland voor 2007.





WARIO WARE: SMOOTH MOVES

Er zijn maarliefst vijftien verschillende manieren om de pointer van de Wii-controller (de Nunchuck wordt niet gebruikt) vast te houden en te gebruiken, zo leerde Wario Ware ons.

Hou 'm horizontaal en bestuur een autootje, hou 'm vast als een stok en hak de boomstam doormidden, zet 'm op je hoofd en maak kniebuigingen, of hou 'm tegen je heup om te hoelahoepen. Maffe, hectische en hilarische actie in ultrakort durende minigames, zoals we van deze serie gewend zijn.



MARIO GALAXY

Eindelijk weer een echte nieuwe Mario, eentje die een duidelijke sprong voorwaarts maakt ten opzichte van de voorgangers - een sprong in de ruimte dit keer. Door in sterrentegels met de pointer te rammelen, hopt en vliegt Mario van planeet naar planeet, waar hij de mafste wezens tegenkomt en de pointer kan gebruiken als een soort van cursor om dingen aan te wijzen en te activeren.

Prachtig gekleurde graphics en machtig mooie beeldeffecten maken de betoverende ervaring compleet. Veel meer hierover in de PU van volgende maand!



ANDERE CONTROLLERS

Om meer traditionele games te spelen (bijvoorbeeld Cube-spellen of de N64-games die je hebt gedownload) is het mogelijk om je oude GameCube-controllers aan te sluiten of de nieuwe Virtual Console Controller (zie foto) te gebruiken.

Ook aardig: [illegible] uitbrengen waar de pointer in kan worden geschoven voor specifieke, genre-gerichte toepassing. De gepresenteerde pistool-achtige Light Gun (andere foto) is [illegible]





GAMECUBE NO SHOW

Nintendo had er voor gekozen om alleen games voor DS en Wii te demonstreren en deed dus een beetje alsof de GameCube niet meer bestond. Toch werd de ouwe trouwe kubus niet helemaal doodgezwegen. Via een persberichtje en wat internetfilmpjes kondigde Nintendo namelijk twee razend interessante nieuwe games aan: een blijkbaar meer actiegericht nieuw deel in de schitterende Paper Mario-serie en DK Bongo Blast, een vlieg-race-en-spring-game die met de bongo-controller [illegible]





SONY: 'DE NEXT GENERATION START ALS WIJ DAT ZEGGEN'

Kijk nog eens naar de kop van dit artikel, het was de openingszin van Sony's pre-E3 meeting. Nu houden wij best van een straffe uitspraak, maar dan moet je wel op de beurs bewijzen dat je ook daadwerkelijk beter bent dan de rest...

Vorig jaar had Sony Microsoft flink te grazen door vlak voor de Xbox 360-launchshow een gelikte perspresentatie neer te zetten. Een presentatie vol bizar mooie filmpjes die Microsoft's stuff compleet deed verbleken.

Probleem voor Xbox-baas Peter Moore was dat hij die filmpjes niet had gezien. Dus toen hij bij de 'mindere' beelden van de Xbox 360-games meldde dat dit het beste was dat wij op de E3 zouden zien, moesten vele mensen lachen. Microsoft kwam die dreun dat jaar niet meer te boven.

BLEEKJES

Schaduwzijde van deze frontale aanval was dat Sony daardoor de lat erg hoog had gelegd voor zichzelf. Ze konden immers niet nog een keer pronken met pre-rendered filmpjes. Er moesten speelbare games komen met dezelfde kwaliteit als de filmpjes. En je voelt 'm al, dat is Sony niet helemaal gelukt.

We gaan hier niet zo ver om Sony's E3 een flop te noemen. Dat klopt namelijk niet. We zijn bijvoorbeeld dankbaar dat de PS2 nog leeft met games als God of War 2 en Kingdom Hearts II. En de PSP krijgt eindelijk titels waarop ze recht heeft (alhoewel het downloaden van oude content een beetje slap is).

Maar de PS3-show was bleekjes. Ja, Heavenly Sword scoorde terecht met sprankelende graphics en Gran Turismo HD liet spatstrakke raceactie zien. Maar die twee waren als enige bestand tegen exclusieve Xbox 360 games als Gears of War, Too Human en Mass Effect. Terwijl Sony had beloofd er met hun 'superieure hardware' dik overheen te gaan. Daar konden intrigerende filmpjes van Eight Days, Final Fantasy XIII en Metal Gear Solid 4 niks aan afdoen. Want filmpjes.



VERGELIJKBAAR

Eigenlijk hadden we deze gang van zaken wel verwacht. We konden ons vorig jaar al nauwelijks voorstellen dat Sony iets uitgevonden had, wat Microsoft niet had gezien; daarvoor steken beide bedrijven te veel geld in research.

En dit jaar zagen we het bewijs: de PS3 en Xbox 360 zijn, afgaande op wat we nu zagen, vergelijkbare consoles, waarop net als in het verleden developers gaan uitmaken wat de uitschieters zijn.

BELOFTE

De ietwat negatieve teneur van dit verhaal geldt dus niet de console zelf. De PS3, die is tof, maar het wordt veroorzaakt door de strategie van Sony. Ze hadden een überconsole beloofd die zwaar over de Xbox 360 zou denderen. En eerlijk is eerlijk, die belofte hebben ze niet waargemaakt.

NÓG NIET

Nog niet, want wie weet lukt het ze volgend jaar wel met games als Killzone 2, Motorstorm, The Getaway en Eight Days.

Vergeet niet, Microsoft en Nintendo hadden vorig jaar een klote E3, en kijk nu...



PS2 BLIJFT LEVEN

Waar Microsoft de Xbox meteen de nek omdraaide zodra de Xbox 360 af was, daar blijft Sony de PS2 ondersteunen. Klasse! De Japanners meldden dat ze de PS2 nog drie tot vijf jaar van games zullen voorzien. Bij die periode zetten we echter een vraagteken. Volgens ons zullen de developers namelijk zodra de PS3 klaar is, massaal titels voor die console gaan maken. Dat is immers vele malen uitdagender. Desondanks verwachten we toch dat er de komende twee jaar nog genoeg te genieten valt. 117 miljoen PS2-bezitters negeer je niet zomaar. Na die twee jaar zal de PS2 voornamelijk het platform van kids worden.

FACTSHEET PS3

- De krachtige Cell en RSX-processoren leveren beelden die klaar zijn voor HD TV's met 1080P functionaliteit. Xbox 360 kan dat niet.
- Wereldwijde launch op 17 november 2006.
- PS3 verschijnt in twee soorten: een met een 20 Gb interne harde schijf en een met 60 Gb aan boord.
- PS3 met 20 Gb 499,99, PS3 met 60 Gb 599,99
- Alleen de 599-versie kan via Wi-Fi online en heeft een HDMI uitgang.
- Draadloze controller met tilt-functie.



ASSASSIN'S CREED

„DIT IS DE GAME DIE IK ALTIJD AL HEB WILLEN SPELEN!"

Met nagenoeg alleen maar toptitels had Ubisoft overall de beste line-up van de afgelopen E3. Één game stak er tóch nog met kop en schouders bovenuit: Assassin's Creed.

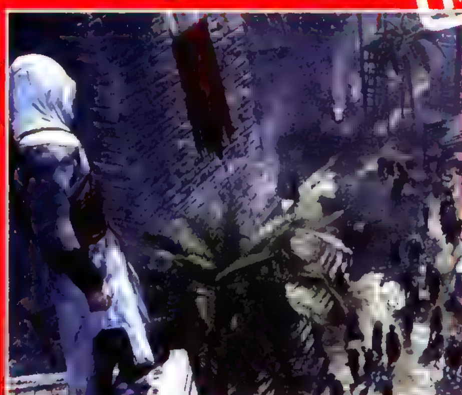


DONDERDAG 4 MEI:
Amsterdam, één dag voor vertrek naar LA.
Ik zit thuis en surf over het internet. Ik bekijk de trailer van Assassin's Creed en weet niet wat ik zie. Waanzinnig! En ik mag 'm als een van de weinigen checken op de E3! Kan ik al naar Schiphol?

MAANDAG 8 MEI:
Los Angeles, twee dagen voor de beurs begint.
Twee dagen voordat het E3 geweld losbarst, valt mijn oog op het blad GameInformer dat een coverartikel heeft over Assassin's Creed. De lucky bastards zijn een maand geleden naar de Montreal Studios van Ubisoft geweest voor een eerste kennismaking. Eigenlijk wil ik het artikel niet lezen omdat dan het verrassingselement van aankomende woensdag weg is. Voordat ik het doorheb vreet ik de eerste alinea's van het artikel op. De screenshots, de beschreven sfeer, ik zucht van genot. Ik stop resoluut met lezen. 'Hou je in', sis ik mezelf toe.



WOENSDAG 10 MEI
11 Uur. Afspraak met Ubisoft behind closed doors.
Ik word opnieuw gek. Het spel ziet er echt zó waanzinnig uit, en de beroepsmoordenaar Altair die voor een geheime orde werkt, is cooler dan ik me had kunnen voorstellen. Hij beweegt zich als een lenige schim over de straten, daken en kantelen van de havenstad Acre in het jaar 1191, ten tijde van de derde Kruistocht. Ook steden als Damascus en Jeruzalem worden aangedaan en zijn historisch gezien perfect nagemaakt. En dan niet in de schaduw met veel donkere steegjes; Altaïr gaat van A naar B op klaarlichte dag. Of van A naar C of van A naar G. Er is geen vaste route, geen uitgestippeld pad. Alleen je slachtoffer staat vast. Hóe je hem ombrengt is echter ook volledig aan jou.
Aan alles dat uitsteekt aan gebouwen kun je je optrekken, kraampjes, kantelen, torens, daken, planken... alles is bereikbaar en te gebruiken voor je route naar je kill. Volledige bewegingsvrijheid in een levende wereld. Waanzinnig! Dit is Thief op steroïden!



JAN'S CHOICE

HET MYSTERIE VAN DE ASSASSIN
Het échte achtergrondverhaal van deze game is gehuld in een mist van mysterie. De discussie over het hoe en wat achter Assassin's Creed is inmiddels losgebarsten maar niemand weet echt hoe het zit.
Feit is wel dat Ubisoft natuurlijk niet voor niets de game showde in een nagemaakt laboratorium en niet in een of ander kartonnen kasteel. En hoe zit het met die beeldstoringen die je steeds ziet in de trailer...?



DIEP IN MIJN HART
Assassin's Creed heeft alles wat ik tof vind in een game. Het thema middeleeuwen en de kruistochten, een nieuwe vorm van stealth, brute manieren om je vijanden om te brengen, overweldigende graphics, oog voor detail en vrijheid van handelen...
Dít is de game die ik altijd al heb willen spelen. En eigenlijk wist ik dat al na die allereerste kennismaking...

5 X VET
1. Allereerst natuurlijk omdat ik het zeg. En jullie weten, ik heb altijd gelijk.
2. De Kruistochten in het Heilige Land zijn nog nooit eerder verbeeld in een game. Eindelijk weer eens wat anders dan de standaard meuk.
3. Waanzinnige looks brengen de speelwereld spatzuiver tot leven. De graphics zijn écht van een ongekend niveau.
4. Op klaarlichte dag, als een onaantastbare entiteit, lenig, snel, meedogenloos en volledig vol van je eigen kunnen, iemand en plein public bruut vermoorden... hoe cool is dat wel niet?
5. Omdat alles in deze game next-gen ademt; de graphics, de sfeer de interactie met NPC's, de animaties, de vrijheid, de besturing... eindelijk een nieuwe spelervaring!

THE GAMES

PLAYSTATION 3



EYE OF JUDGEMENT

We hebben inmiddels gedanst, gesprongen, gezwaaid en geschopt voor de EyeToy, dus het is de hoogste tijd voor wat anders. Sony vindt dat ook en komt met Eye of Judgement.
Toen we de game wilden omschrijven kwamen we tot 'Pokémon met gamecards'. De speler kan gamecards krijgen/kopen die unieke monsters in zich herbergen. Als je de card vervolgens onder de nieuwe EyeToy camera van PS3 legt, komt het monster in 3D tot leven op het scherm. En kan er geknokt worden. Echt een tof concept dat wel eens heel populair kan gaan worden.
VERWACHT: NNB

FORMULA ONE 06

Eindelijk komt er weer een Formule 1 game uit met alle officiële wagens en coureurs aan boord. Sony zij geprezen!
En het ziet er een potje tof uit... Vooral de vloeiende inhaalmanoeuvres en crashes (snelle bewegingen verliepen voorheen altijd erg schokkerig) maakten indruk.
Qua gameplay zal er weinig nieuws onder de zon zijn; F1 is nu eenmaal F1 en dan kun je niet ineens powerups op de baan gaan gooien. Toch werden we verrast door de optie waarmee je jouw PSP als achteruitkijkspiegel kunt gebruiken. Sommigen van ons begrepen niet wat je daar nu aan had (onder de noemer 'lekker belangrijk'), maar laten dat nu precies diegenen zijn die niks met autosport hebben. Anders hadden ze geweten dat goede achteruitkijkspiegels van levensbelang zijn als je een race rijdt op het scherpst van de snede. En dus vindt J.J. het bijvoorbeeld een uitstekende gimmick. Plus een mooi voorbeeld van de interactie tussen PSP en PS3 die Sony ons had beloofd.



VERWACHT: NNB
OOK: PSP / PS2 (JULI 2006)



ALONE IN THE DARK

Het is alweer een tijd terug dat we de survival horror-serie Alone in the Dark konden spelen. Laat staan een goede Alone in the Dark.
Maar Atari belooft beterschap. Tijdens de presentatie vielen twee dingen op. Ten eerste de plek waar dit deel zich afspeelt: Central Park in New York (en nu we dat park in deze game gezien hebben, durven we er nooit meer in). Ten tweede is daar de 'tv-serie aanpak'. Atari meent dat de meeste mensen vaak maar een uurtje of twee per dag de tijd hebben om te gamen, en de huidige games zijn daar niet op ingesteld.
Daarom zal Alone in the Dark in korte episodes worden 'opgeknipt'. Zo'n episode heeft aan het eind net als in een tv-serie een 'grande finale' plus cliffhanger. En start je de console de volgende dag weer op, dan krijg je eerst een terugblik op wat er gisteren is gebeurd. Op z'n minst origineel dus.
VERWACHT: NNB
OOK: PC / XBOX360 (Q3 2006)

PS2: STILL GOING STRONG

Zoals gezegd zal de PS2 de komende tijd nog flink ondersteund worden. Niet alleen door Sony maar ook door de third party's. Ze porten zelfs veel titels die voor de next-gens gemaakt worden, terug naar de oudjes (of dat werkt is een tweede).
En dus verschijnt een groot deel van de line-up van EA, Ubisoft, THQ, Activision, Atari, Sega, Eidos, Vivendi en al die andere uitgevers in 2006/2007 ook op de PS2.

ROGUE GALAXY – PLAYSTATION 2

Naast God of War 2, was Rogue Galaxy de tweede grote titel die Sony op haar PS2-gedeelte had staan. De makers van de alom geprezen Dark Cloud-serie komen opnieuw met een kleurrijke RPG die de speler met een party van drie helden op pad laat gaan. Onderweg is het vijanden verslaan, levels verhogen en talloze geinige mini-games afwerken.



De typische stijl zal er ongetwijfeld toe leiden dat het spel niet bij iedereen in smaak valt, maar besef dan wel dat dit alleen op basis van het uiterlijk is. De gameplay zit gewoon ouderwets ijzersterk in elkaar.
VERWACHT: Q1 2007

DIVERSE FILMPJES

Ook dit jaar werden we op de Sony-presentatie getrakteerd op een serie pre-rendered filmpjes, [illegible] leken ze deze keer niet bedoeld om de aanwezige pers in de maling te nemen maar om daadwerkelijk een reëel beeld te schetsen van enkele aanstormende titels.
We zagen beelden van Tekken 6 en van Lair. Natuurlijk was er wat te zien van de nieuwe Metal Gear Solid (het leek erop alsof Snake zelfmoord wilde plegen) maar de game was helaas niet speelbaar.
Interessante beelden waren [illegible] een game van Naughty Dog. Het was een kruising tussen [illegible] Toy en Tekken en zag er echt schitterend uit.
De nieuwe The Getaway game speelde zich af in Amsterdam en ook was er een mooi filmpje van Killzone 2. Dat betekent weer een paar leuke perstripjes naar de hoofdstad van de internationale gamesector.

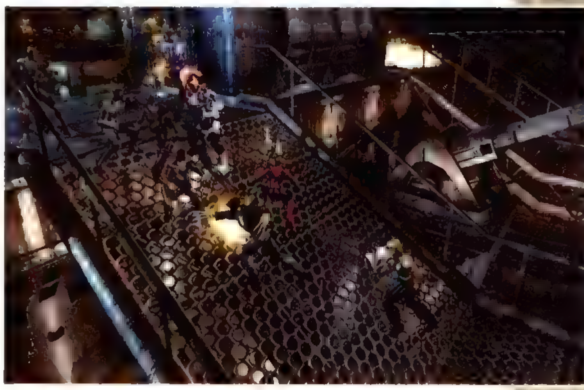
MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE

Een RPG die zich afspeelt in een wereld gevuld met Marvel characters. Voor de een is dit een droom die werkelijkheid wordt, voor de ander slechts een reden om eens diep te gapen.

Wij behoren tot de eerste categorie en waren onder de indruk van deze presentatie op de E3. Vooral het feit dat deze game ook op de Wii uitkomt en je een personage als Spiderman echt prima kunt besturen met de afstandsbediening controller, leek ons een schot in de roos.

Daarnaast moet je natuurlijk wel van superhelden houden anders snap je hier geen reet van.

VERWACHT: Q4 2006
OOK: XBOX 360 / Wii / PLAYSTATION 2 / XBOX / PC



GT ALS OPGEWARMDE KLIEK

We kunnen niet ontkennen dat de demo die de baas van Polyphony Studios Yamauchi van GT HD toonde, fraai was. Het was bijna the real thing. Maar wat wilde Sony er eigenlijk mee aantonen? Want de demo was, en dat gaf Yamauchi ook ruiterlijk toe, niks anders dan GT4 met een flinke smak polygonen erop. En deze aanpak zal toch niet tot een nieuwe game gaan leiden?

Wij willen een nieuwe GT, met dito vette graphics maar wel met nieuwe gameplay, met een nieuw idee achter de serie en met een goede online optie! Geen opgewarmde kliek!





HEAVENLY SWORD

Vorig maand stond de zwaardvecht-game Heavenly Sword bij ons op de cover. En dat doen we alleen als we in een game geloven.

Dit prachtige, geheel in Aziatische stijl opgetrokken avontuur overtuigt op alle fronten. Allereerst is het de mooiste (speelbare) game op de PS3 en misschien ook wel de mooiste next-gen overall.

Daarnaast hakten we er met de roodharige Nariko heerlijk op los. In een half uur tijd sneuvelden honderden vijanden dankzij ons vakkundige hak- en fileerwerk. Het woord 'hemels' in de titel had wat dat betreft niet beter gekozen kunnen worden.

VERWACHT: NNB



GENJI 2

Het vervolg op de hack & slasher Genji viel tegen. Niet dat de game waarin held Genkuro Yoshitsune met typisch Japanse wapens tegen honderden mannetjes vecht slecht was (het knokken beviel ons wel) maar het vergelijkbare Ninety-Nine Nights op de Xbox 360 brengt het geslash toch met iets meer vuurwerk.

Maar goed, elke launch line-up moet z'n mispeer hebben.

VERWACHT: NNB

RESISTANCE: FALL OF MAN

Een van de eerste first-person shooters op de PlayStation 3 wist slechts een matige indruk te maken op deze E3. Niet zozeer omdat de game slecht was maar omdat iedereen zoiets had van: "is dit het nou?"

Het verhaal voelt vermoeiend vanaf de eerste minuut. De wereld wordt aangevallen door aliens en de mensheid wordt gedwongen om alle steden te vernietigen. Vervolgens sta je in de loopgraven te knallen op de ene zwerm facehuggers na de andere, afgewisseld met hier en daar een bossfight.

Wij weten zeker dat de PlayStation 3 veel meer in zijn mars heeft.

VERWACHT: NNB





XBOX: MOGE HIJ RUSTE IN VREDE

Geachte Xbox bezitter: u bent de lul. De bedenker van uw machine is allang weer bezig met nieuwe dingen. Uit die hoek heeft u vorig jaar weinig gekregen en ook dit jaar valt er niets meer te verwachten. Het is Xbox 360 wat de klok slaat of u dat nu leuk vindt of niet.
Ontwikkelaars zullen hetzelfde doen. Next-gen is de nieuwe religie en huidige gen spellen zullen vaker wel dan niet uitgeklede ports zijn van next-gen versies.
Wellicht zult u nog kunnen genieten van een FIFA 2007 of een Tony Hawk voor de Xbox maar wetende dat u speelt met een uitgeklede sportwagen met maar drie versnellingen, zal dat wellicht toch aan u gaan vreten.
Het is niet anders. Uithuilen en opnieuw beginnen lijkt het devies.



XBOX 360: OVERTUIGEND

Viel de Xbox presentatie vorige E3 een beetje tegen, dit jaar blaakte Microsoft van het zelfvertrouwen. Xbox kopstuk Peter Moore was gevat, snel en overtuigend. Een metafoor voor de Xbox 360 line-up voor de komende tijd.

Met Moore's opmerking "Some people do rubber ducks and some people do tattoos" had Microsoft concurrent Sony flink bij de ballen. De rubberen eendjes uit de PS3 demo van vorig jaar maakten toen wellicht indruk, dit jaar bleek het eendje (nog) niet in de beoogde prachtige zwaan te zijn veranderd.

Tekenend was ook het moment dat iedereen dacht dat Peter Moore zijn mouw opstroopte om een Halo 3 tatoeage te showen... het bleek het GTA IV logo.

De nieuwe GTA game komt volgend jaar oktober gelijktijdig uit met de PS3 versie mét exclusieve content. Microsoft - Sony: 1 - 0



WINNAAR

Je zou ook kunnen zeggen dat Microsoft eindelijk op gelijke hoogte is gekomen met Sony maar deze aankondiging was wel degelijk exemplarisch voor het vertrouwen dat ontwikkelaars hebben in de Xbox 360.

Tegelijkertijd hebben we te maken met een tweede generatie Xbox 360 spellen en heeft Big M samen met z'n compagnons gewoon een technische kennisvoorsprong. Men kent de machine beter en ontwikkelaars hebben meer ontwikkeltijd gehad.

Volgend jaar wordt het opnieuw spannend want dan zal de PS3 zijn waar de Xbox 360 nu is.

Maar dat is volgend jaar. Nu was Microsoft de symbolische winnaar.

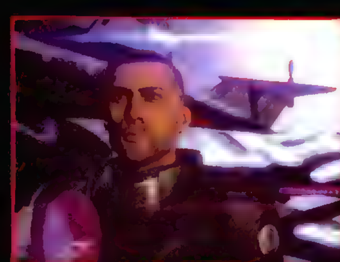
OVERTUIGEND

Dat zagen we ook terug in de presentaties van nieuwe games, later op de beurs. Alle multiplatform spellen werden getoond op Xbox 360 consoles en van de meeste third-party PlayStation 3 titels werd zachtjes gefluisterd dat ze ook naar Xbox 360 zouden komen, net zoals Splinter Cell: Double Agent uiteindelijk ook heus wel de PS3 aandoet. Al dat gelul over quasi exclusiviteit moet nu maar eens afgelopen zijn.

Microsoft's eigen (daadwerkelijk) exclusieve games imponeerden stuk voor stuk. Het vlaggenschip Gears of War natuurlijk maar ook Mass Effect, Viva Piñata (eindelijk weer eens een echte, originele game van Rare), N3, Too Human, alsook de speldenprikjes en lekkermakertjes Fable 2, Forza 2 en natuurlijk Halo 3.

Games die aantonen dat Microsoft, na een valse start eind vorig jaar, de Xbox 360 opnieuw en overtuigend op de kaart heeft gezet.





LIVE ANYWHERE

Xbox Live krijgt een nieuwe dimensie met Live Anywhere. In de PC sectie lees je er meer over aangezien de koppeling tussen PC gamers, Xbox 360 bezitters en mobiele telefoontjes gestuurd wordt door Windows Vista.
Wij kunnen niet wachten om straks op PC bijvoorbeeld Shadowrun tegen Xbox 360 bezitters te spelen (of andersom), al was het maar om te kijken of de Xbox controller gamers overeind blijven tegen de muis-en toetsenbord spelers.

JATTEN IS IN

Sony jat het online model van Microsoft en de controller met de bewegingssensoren van Nintendo, welnu dan mag Microsoft ook wel wat pikken, en dus komt men met een Xbox 360 cameraatje.
Het is natuurlijk een kwestie van tijd voordat daar allemaal arcade, EyeToy-achtige spelletjes voor verschijnen.
Aan laagdrempelige, klassieke games geen gebrek trouwens, want Xbox Live Arcade is een groot succes en binnenkort vergezellen Contra, Frogger, Galaga, Scramble, Sonic the Hedgehog, Defender, Street Fighter II: Hyper Fighting (zie screen), Paperboy, Pac-Man, Time Pilot, Dig Dug en Ms. Pac-Man de arcade familie. Daar komen ook nog old-school titels van Konami, Midway en Namco bij.



GEARS OF WAR

"EEN EXPLOSIE VAN GEWELD ZOALS IK DIE NOG NOOIT HEB MEEGEMAAKT"



Vorig jaar stond Gears of War bij vrijwel iedereen in z'n E3 top 3, en dit jaar behaalde de shooter van Epic opnieuw vele prijzen. Iets dat alleen games van het kaliber Half-Life, Metal Gear Solid en Zelda ooit wisten te presteren.

Om maar meteen met de deur in huis te vallen: Gears of War is voor mij het meest indrukwekkende spel dat ik ooit gespeeld heb in LA.
Mooie games zijn er in LA altijd genoeg, maar dat je die mooie games ook daadwerkelijk kunt spelen, is een uitzondering. De meeste uitgevers laten hun toppers namelijk alleen ZIEN op de E3. Bang dat de magie verdwijnt als je 't gaat spelen (wat ook vaak het geval is).
Echter, bij Gears of War klopte alles: graphics en gameplay bleken van hetzelfde absurd hoge niveau.

WEGGEBLAZEN

Mijn band met deze game begon op de vorige E3 toen we een prachtige demo te zien kregen van de mannen van Epic. Jan en ik werden letterlijk weggeblazen door een gameplay-filmpje van vijf minuten dat ons een monsterlijk straatgevecht voorschotelde. Een uit de kluiten gewassen soldaat nam het, sluipend van obstakel naar obstakel, op tegen een leger buitenaardse gedrochten.
Opvallend was de enorme gedetailleerdheid, het feit dat alles in de omgeving naar zijn moer ging en het brute wapengeweld.
Na die paar fenomenale minuten stond ik weer buiten, en mijn eerste Xbox 360-jaar was gelijk verpest. Immers, bij alles wat het jaar daarop uitkwam (Perfect Dark Zero, Kameo, Project Gotham Racing 3, Ghost Recon Advanced Warfighter, etc.) had ik dit spel in mijn hoofd en speelde bij mij de vraag waarom Gears of War toch zo veel beter was dan hetgeen ik nu in mijn 360 had zitten.

EXTREEM BRUUT

En nu, na de demo tijdens de pre-E3 presentatie van Microsoft en na de multiplay-sessie die Jan en ik mochten afwerken (waar ik van de zenuwen bovenop mijn limited edition Gears of War Xbox 360-faceplate ben gaan zitten. Wie legt die dan ook op mijn stoel!!!), is dat gevoel alleen nog maar sterker geworden.
Ik weet nu dat ik met de geblokte Marcus Fenix, de leider van de vier man sterke Delta Company, de verderfelijke Locusts mag uitroeien. En dat ik dat met extreem brute wapens mag doen, zoals de Hammer of Dawn waarmee je een ongehoord vuurwerk op de vijand kan loslaten.
Ik weet dat de game de actie van Ghost Recon Advanced Warfare, waar je van muur naar muur hopt en je mannen strategisch neerzet, koppelt aan een explosie van geweld die ik nog niet eerder heb meegemaakt. En nee, de actie is niet simpel. Locusts zijn niet achterlijk. Je zult echt gebruik moeten maken van de omgeving om hun kogelregen te ontwijken. Je zult zelf schuilplaatsen moeten creëren (door bijvoorbeeld stukken muur kapot te knallen). It's war out there!

NIKS MIS

Ik heb in twee jaar tijd niks kunnen vinden dat me niet bevalt aan dit spel. Tegelijkertijd ben ik er ook van overtuigd dat de jongens van Epic alles gaan waarmaken. Er is gewoon helemaal niets mis met dit spel... behalve dan dat ie pas in het laatste kwartaal van 2006 uitkomt.
Arme Xbox 360-games die in de tussentijd de winkels bereiken...

J.J.'S CHOICE

5 X VET

1. Dit is Xbox 720 materiaal.
2. Het blaast zelfs alles op de PS3 weg.
3. Monsterlijke wapens.
4. Ik hou van bloed, veel bloed.
5. Heb jij dan ooit iets vetters gezien?



EPIC VS ID SOFTWARE

Al jarenlang is er een verbeten strijd gaande tussen shooterspecialisten Epic en Id Software, zeg maar Unreal vs. Quake.
Het succes kon je niet alleen afmeten aan de verkoopcijfers en de online populariteit (waar Quake het lang beter deed), maar ook aan de mate waarin de engine achter de spellen werd doorverkocht aan andere developers.
En waar de Quake-engine het lange tijd goed deed, heeft Epic, Id inmiddels compleet van de mat geveegd met de Unreal 3 engine.
Het typische gangetje-gangetje werk van Id is uit, vette battles in een meer open omgeving hebben de toekomst, en daarvoor moet je bij Epic wezen.



THE GAMES XBOX360

MASS EFFECT

Natuurlijk geilden we allemaal op Gears of War maar Steven en Jan kijken minstens zo uit naar Mass Effect.
De nieuwe actie-RPG van BioWare (KotOR, Jade Empire) kent een onwaarschijnlijk mooie stijl en een nieuwe vorm van interactie. Alle dialogen zijn ingesproken en gaan gepaard met emotionele gelaatsuitdrukkingen en communicatie. Hierdoor gaan personages meer leven en komt het epische verhaal veel beter tot z'n recht. Denk aan het niveau van lipsync en gezichtsuitdrukkingen als in Half-Life 2 alleen dan nog verfijnder.
Ook de gameplay lijkt een knappe mix te worden van actie, puzzelen, verkennen, upgraden en gesprekken voeren, waarbij de keuze tussen goed en kwaad meer dan ooit impact heeft op het verloop van het spel.
VERWACHT: NNB





BIOSHOCK

Bioshock is een mooie game maar vooral - en dat is belangrijker - een sfeervolle én originele game. De jaren '50 setting in combinatie met een verwoeste onderwater-stad levert afwijkende levels op, alsmede onalledaagse vijanden.
Zo versloegen we een gefreakte vrouw, al klauterend met vleeshaken aan het plafond, en keken we verbijsterd naar een lijkenrovend kleutermeisje dat bloed van overleden slachtoffers opzoog en als serum bij zichzelf toediende.
Toch is dit een rasechte actie-RPG die haar roots, System Shock 1 & 2, trouw blijft. Hulde!
VERWACHT: NNB / OOK: PC

TOO HUMAN



Hoe mooi de game ook is dankzij de Unreal 3 engine, in het gezelschap waar Too Human deze E3 in verkeerde, wist deze titel minder indruk te maken dan voorheen.
Vele Xbox 360 titels stonden in de schaduw van de grote jongens (Gears of War, Mass Effect, etc.).
Toch lijkt het goed te gaan met het sci-fi actie spektakel genaamd Too Human, en ondanks de vele games die deze engine gebruiken, heeft de game een onmiskenbaar eigen stijl.
Ook de gameplay lijkt in orde, dus als het goed is staat ons aan het eind van het jaar een leuke co-op ervaring te wachten op de 360.
VERWACHT: Q4 2006



SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT



Iedere keer als we Double Agent in actie zien, wordt de game beter. Sam heeft het dit keer echt zwaar aangezien hij geïnfiltreerd is bij een terroristische organisatie en dus zowel zijn nieuwe opdrachtgevers als de NSA moet gehoorzamen. Die spanning houdt het hele spel stand aangezien je meerdere keren zeer heikele beslissingen moet nemen. Stealth krijgt een nieuwe dimensie aangezien Sammy deze keer ook overdag onder de bloedhete zon in Afrika en bovenop een 88 verdieping tellende wolkenkrabber in Tokio zijn trukendoos opentrekt. Meest indrukwekkend was echter de scène onder het poolijs waar Sam letterlijk onder zijn vijanden doorzwemt... om vervolgens in het ijs razendsnel een wak te beuken en de nietsvermoedende vijand de ijskoude zee in te sleuren. Briljant en übercool!
VERWACHT: SEPTEMBER 2006
OOK: PC / PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE

CALL OF DUTY 3

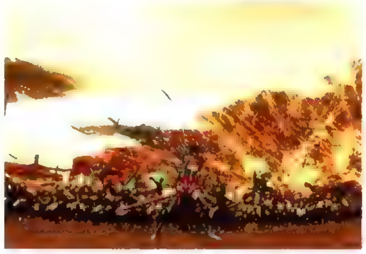
Heeft Call of Duty 3 leentjebuur gespeeld bij Brothers in Arms, of was het nu juist andersom?
Hoe dan ook, beide WO II shooters kennen allebei:
a: meer emotie dan ooit
b: bizar vette graphics die voorheen alleen in tussenfilmpjes te zien waren
c: filmische momenten die je opslokken in de game.
Ontploft in BiA een winkel en word je door manschappen overeind geholpen, in CoD 3 ontploft een vrachtwagen midden in je konvooi en word je - eveneens met kantelende camera - door je teammaten overeind geholpen.
Toch is de gameplay behoorlijk verschillend. CoD 3 wordt een schiettent on-rails maar dan wel de mooiste die je ooit hebt gezien. Stofwolken, puinhopen, lijken, gillende manschappen, bloed, kots, zweet en tranen en dat allemaal zonder laadtijden.
Meer van hetzelfde, alleen kan nu echt alles kapot, en bovendien wordt het geheel magnifiek en meeslepend tot leven gebracht.
PC gamers geen paniek: een aparte PC game komt zeer waarschijnlijk later maar wordt gedaan door Treyarch zelf.
VERWACHT: Q3 / Q4 2006
OOK: PS3 / Wii / PS2 / PSP / XBOX



NINETY NINE NIGHTS

In Japan ligt N3 al in de winkels en daar doet de game het redelijk goed. Gelukkig hoeven wij ook niet meer al te lang te wachten op deze next-gen hack and slash ervaring want na nogmaals de game te hebben gecheckt, zijn we helemaal klaar om door de grote hoeveelheden vijanden heen te ploegen. En laten we wel wezen, een platform heeft nooit genoeg typisch Japanse games. Gelukkig laat deze E3 zien dat ook Microsoft dit inziet en dat er los van N3 vele Japanse toppers naar de 360 komen. Go Japan!

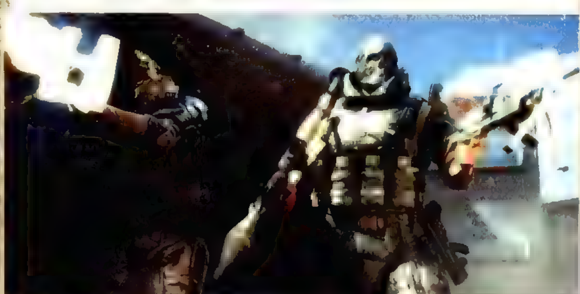
VERWACHT: Q3 2006



ARMY OF TWO

EA bezit veel populaire licenties. Alleen, en zo is het met alle merken, uiteindelijk gaat de glans er een beetje vanaf. Mensen slaan FIFA een jaartje over, hebben Need for Speed wel even gezien, etc. En wat is er dan nog over? 'Niet veel', concludeerde de directie van EA en gaf opdracht zogenaamde nieuwe 'IP's' te creëren. IP is een moeilijk woord voor spellenreeks. Army of Two is een van de eerste, nieuwe IP's. Het is een snoeiharde (op het groffe af) shooter met twee getatoeëerde huursoldaten die smerige klussen voor de VS oplossen, en dat graag met bruut geweld doen. Zo zagen we heel wat smerige headshots.
Klinkt allemaal cliché, en daarom is het fijn dat EA een leuke twist heeft aangebracht. Army of Two is namelijk puur co-op. Speel je alleen dan commandeer je jouw CPU-maat middels je stem, speel je met z'n tweeën dan praat je tegen elkaar. En het is geen gimmick, je moet elkaar echt helpen. Bijvoorbeeld door de ander met een touw te laten zakken of op een heftruck rond te rijden, en vervolgens helemaal los gaan met je wapenarsenaal!

VERWACHT: NNB





TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: VEGAS

De realistische tactische actie die zo kenmerkend is voor de eerste generatie Rainbow Six games keert terug op de nieuwe generatie consoles.
De game speelt zich deze keer af in Las Vegas. Verwacht dus met je team menig casino en stripclub binnen te vallen.
Het is opvallend dat Ubisoft de snelle gameplay van het vorige deel heeft ingeruild voor de tactische tijdrovende beslissingen, die we kenden van de eerste twee delen. Een geweldige move want het spel verandert hierdoor van een ordinaire first-person shooter in een tactische squad-based puzzel shooter die zich als een vis in het water zal voelen op de next-gen consoles.
Het is de bedoeling dat je Las Vegas redt van een terroristische groepering die het gemunt heeft op de totale vernietiging van Sin City. Geen slecht idee want toen we na de E3 nog een paar dagen in Las Vegas waren, kregen wij ook zin om de boel daar op te blazen.

VERWACHT: OKTOBER 2006
OOK: PS3

DEAD RISING

Onze favoriete zombie game uit Japan is bijna klaar en op de Capcom stand troffen we een volledig speelbare versie van het spel aan.
We zijn echt een half uur helemaal uit ons dak gegaan met het knuppelen en neermaaien van zombies. De hoofdpersoon kan experience points verdienen door bepaalde missies te volbrengen en met deze points kun je bijvoorbeeld zijn aanval opwaarderen.
De game voelt crispy en soepel aan en de camera werkt niet al te veel tegen.
Eigenlijk willen we gewoon nú aan de slag met die zombies. Dus Capcom, schiet GVD een keer op met die shit want Dead Rising wordt dé horror!!!



VERWACHT: SEPTEMBER 2006

SAINT'S ROW

We zagen Saint's Row voor 't laatst op de afgelopen X05 en maakten ons ernstige zorgen. Gelukkig lijkt het allemaal goed te komen want de versie die we onder handen namen op deze E3, speelde goed, zag er goed uit en voelde aan als een game die in de startblokken staat om gelanceerd te worden.
Natuurlijk is Saint's Row een ordinaire GTA rip-off maar zolang er maar genoeg nieuwe features, humor en vette actie is toegevoegd, maakt het ons allemaal niet zo heel veel uit.
Het verhaal begint met een vette cutscene waarin iedereen elkaar kapot knalt en de toon voor de game is gezet.
Je moet een heleboel missies uitvoeren, variërend van het oppikken van hoeren tot het afknallen van concurrerende bendeleden.



Het spel lijkt in elk opzicht op GTA maar is toch een beetje meer over the top. De graphics zijn wat meer cartoony en de kleuren van de stad wat feller.
De game voelt goed aan en we verwachten dat Xbox 360 gamers gek worden als deze game uitkomt. Jammer voor Rockstar maar dan moeten ze maar opschieten met GTA IV.

VERWACHT: SEPTEMBER 2006



PC: KRACHTIG ALS VANOUDS

De PC weet als game platform nog steeds het hoofd boven water te houden, zelfs zonder eigen persconferenties en marketingmachines. Sterker nog, het gebeurt regelmatig dat de line-up voor de PC vollediger is dan het aanbod van Nintendo, Microsoft en Sony. En ook dit jaar liet de PC weer zien een geweldig platform voor games te zijn.

Er staat iets heel belangrijks te gebeuren met de PC. Iets dat het platform sterker kan maken dan ooit, in ieder geval als het op games aankomt.

Begin volgend jaar zal Windows Vista verschijnen, het nieuwe operating system van Microsoft. Nu klinkt dit misschien niet zo heel belangrijk, maar omdat ome Bill eindelijk het licht heeft gezien (lees: het belang van games onderkent) zit deze nieuwe versie van Windows vol met interessante toepassingen voor gamers.

Sterker nog, met Vista is de eerste stap genomen om de PC en Xbox 360 zo stilletjes aan samen te voegen en van de PC community en 360 community één gezellige boel te maken.

We hebben even rustig door Vista gesnuffeld en zijn tot enkele interessante ontdekkingen gekomen.

GAMES FOR WINDOWS

De eerste stap voor deze fusie is het 'Games for Windows' label, waaronder Microsoft veel vette titels gaat uitbrengen. Keurig allemaal in hetzelfde soort doosje, met hetzelfde label, om er een uniform geheel van te maken.

Maar de belangrijkste stappen worden gezet met Vista, dat meer dan ooit een OS is gericht op gamers. Zo zal de Xbox 360 controller standaard werken op een PC met Vista via de USB aansluiting. Ook ontwikkelaars worden hiervan op de hoogte gebracht zodat zij er voor kunnen kiezen een optionele standaard besturingsmogelijkheid voor de controller te incorporeren in een game.

En de integratie van Xbox Live in Vista is natuurlijk uitermate belangrijk. Xbox Live is een sterke online dienst en als je alle PC gamers hier aan toevoegt, zal de Live community dramatisch groeien. En de mogelijkheid om vervolgens vanachter je PC tegen gamers op de 360 te spelen, indien een game op beide platformen wordt uitgebracht, is natuurlijk geweldig.

VERTROUWD

Vista is mooi vormgegeven en vraagt een videokaart die minimaal Directx9 ondersteunt. Dit is nodig om de nieuwe effecten op vensters te bewerkstelligen, evenals het driedimensionaal verschuiven van open applicaties. Schrik echter niet van dit alles want ondanks de veranderingen voelde werken met Vista erg vertrouwd.

De interessantste vernieuwing voor ons gamers is de nieuwe grafische driver voor Windows Vista, Directx10, die met nieuwe snufjes de games mooier dan ooit zal maken. Ook is er nu een games sectie onder het start menu te vinden, waar al je games en saves netjes met screens worden ondergebracht.

Dit alles zal van de PC een sterker game platform maken dan ooit en geeft het platform een identiteit die zich kan meten met elk ander systeem. Consoles beware!



RTS RULES

Lag het aan ons, of waren er dit jaar meer RTS games dan ooit op de E3? Herstel, goede RTS games.

Jaar in jaar uit worden we overvallen door bergen tankmeuk en inwisselbare WO II spellen. Het RTS genre op de E3 2006 blonk echter uit in kwaliteit. Gejuich was er voor **COMMAND & CONQUER 3, MEDIEVAL 2 EN COMPANY OF HEROES** (zie ook de volgende pagina's) maar er was meer. Veel meer.

De add-on voor **AGE OF EMPIRES 3** (zie screen) geeft de gameplay een nieuwe injectie, de tweede add-on voor **WARHAMMER 40K** willen we nú spelen en Midway's **RISE & FALL** ligt helemaal op stoom.

Playlogic's **SPARTA** kon op veel bijval rekenen (zie elders deze PU), evenals het bizar gedetailleerde **WORLD IN CONFLICT** (van de makers van Ground Control) dat zonder enige twijfel grafisch een van de meest indrukwekkende games van de E3 was. We hadden echt het idee naar een oorlogsfilm te kijken.

En dan **SUPREME COMMANDER**, ontsproten uit het brein van Total Annihilation bedenker Chris Taylor. Inzoomen tot op de boutjes van de science-fiction tanks, uitzoomen tot satellietniveau, op schaal nagemaakte eenheden en dat alles verpakt in massale War of the Worlds-achtige veldslagen. Briljant!



MULTIPLATFORM

De meeste next-gen games werden weliswaar getoond op Xbox 360 consoles maar veel multiplatform games komen ook naa[illegible]

De nieuwe **BROTHERS IN ARMS, RAINBOW SIX: VEGAS, SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT, BIOSHOCK, MEDAL OF HONOR: AIRBORNE, JUST CAUSE, FLATOUT 2, ALLE EA SPORTTITELS** en de nieuwe **TESTDRIVE** komen allemaal naar de PC. Er werd tevens gefluisterd dat **ASSASSIN'S CREED** behalve op PS3, ook naar Xbox 360 en PC komt. Het zou ons niets verbazen.





DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

"BIJZONDER, DAT DE EERSTE GAME DIE JE CHECKT, NA DRIE DAGEN NOG STEEDS BOVENAAN JE LIJSTJE VAN VETSTE GAMES STAAT."



STEVEN'S CHOICE

Mijn interesse in Dark Messiah werd ooit gewekt toen ik een trailer op het internet tegenkwam. De game zag er namelijk zó prachtig uit dat ik m'n ogen er niet vanaf kon houden...

Verantwoordelijk voor het onwaarschijnlijk fraaie uiterlijk van Dark Messiah is de nieuwste versie van de Source engine, die het next-gen grafische geweld (kuch... Unreal 3 engine... kuch) prima kan bijbenen.

Maar goed, voordat ik over engines begin te ratelen; Dark Messiah stond dus al voor mijn vertrek naar LA hoog op mijn lijstje van games die ik perse wilde checken.

RUSTIG

De eerste dag van de E3 is altijd nóg overweldigender dan de andere dagen. Honderden en nog eens honderden games... en je hebt nog helemaal niets gezien.

Dit jaar was de eerste dag helemaal speciaal. Alle pers die zich netjes van te voren had geregistreerd mocht al om negen uur 's ochtends naar binnen, terwijl de rest van het gajes moest wachten tot elf uur.

Zo gebeurde het dus dat ik om één over negen de eerste hal binnenliep en het er ongewoon rustig was. Een uitgelezen kans om alvast een aantal van de vetste games te checken... maar welke? Ren ik naar The Burning Crusade, naar Mass Effect, Mario Galaxy, of Dark Messiah?

De keuze was snel gemaakt toen ik spontaan langs de Ubisoft stand liep en de bescheiden hoek met Dark Messiah zag. Het team van Arkane Studios, de ontwikkelaar, was ook nog aan het genieten van de stilte voor de storm maar daar ging ik meteen even verandering in brengen.

VRIJHEID

Natuurlijk waren de mensen van Arkane Studios nog fris op dit vroege uur en was mijn aanwezigheid de eerste gelegenheid voor hen om een verhaal te vertellen dat zij de komende dagen nog vele malen zouden moeten herhalen. Aan de andere kant; de demo waar



zij mij doorheen leidden was zo wreed dat ik mij goed kon voorstellen dat ze er zelf ook nog niet op waren uitgekeken.

Er zijn namelijk meerdere manieren om de levels te doorlopen, en ondanks de lineaire aard van de structuur, geeft Dark Messiah je een gevoel van vrijheid.

Het spel verloopt namelijk als een standaard FPS, waarbij je van het ene level naar het andere reist. In totaal zul je zo'n vijftien uur aan het rondbanjeren zijn. Op dit gebied is de game dus meer FPS dan RPG.

REPLAY

De eerder genoemde vrijheid in de levels zorgt er echter wel voor dat het interessant is om de game nogmaals te spelen.

Zo kun je er voor kiezen om een kamer binnen te stormen en met behulp van je zwaard en magie proberen te overleven. Een andere optie is om bijvoorbeeld voor de ingang een touw los te schieten met je boog, via het touw een raam te bereiken om daarna ongezien een ballustrade neer te halen met een vuurbal, waardoor twee vijanden op de grond vallen. Een mooie gelegenheid om dit twee tal snel te doorklieven met je zwaard terwijl ze nog versuft op de grond liggen.

Eveneens een goede reden om Dark Messiah nogmaals te spelen is het creëren van een ander type held. Dit doe je door tijdens het spelen bepaalde skills te gebruiken en missies te voltooien. Je krijgt dus geen experience punten door vijanden te verslaan.

Een slimme manier om er voor te zorgen dat het gebruiken van stealth de groei van je personage niet in de weg staat en je automatisch sterker wordt op de gebieden die voor jou belangrijk zijn.

BOVENAAN

Ook vijanden kunnen de omgeving beïnvloeden. Een grote trol die mij het leven zuur probeerde te maken trok de smalle doorgang waar ik in schuilde, simpelweg uit elkaar. Gelukkig werd de trol later beloond met een grote pilaar die vol op zijn kop terechtkwam. Een mooi einde van een indrukwekkend gevecht met een eindbaas.

Dit laatste gevecht maakte mij, evenals de rest van de demo, blij dat ik dit moment van rust had gebruikt om Dark Messiah te checken.

Het is best bijzonder dat de eerste game die je checkt op de E3 na drie dagen nog steeds bovenaan je lijstje van vetste games staat, maar Dark Messiah slaagde daarin.

NEUSJE VAN DE ZALM... UHM, ORC.

Iedere vijand heeft andere zintuigen die sterk zijn ontwikkeld; en met name zicht, gehoor en reuk spelen een belangrijke rol. Zo werd mij verteld dat met name Orcs goed kunnen ruiken. Dus als je een van deze knakkers vanuit stealth wilt uitschakelen, zul je niet te dichtbij kunnen komen, ook al hoort en ziet een Orc je niet. Dat wordt dus geen dolk in de rug maar een pijl en boog for the win.



5 X VET

1. Dark Messiah gebruikt de Source engine met een nieuwe toolset... yummie!
2. De mix van FPS gameplay met RPG character building is geweldig.
3. Niks geen guns, alleen maar slagwapens, pijl en boog en vette magische aanvallen.
4. De manier waarop je de omgevingen kunt gebruiken om vijanden te verslaan.
5. De realistische A.I. van de tegenstanders.

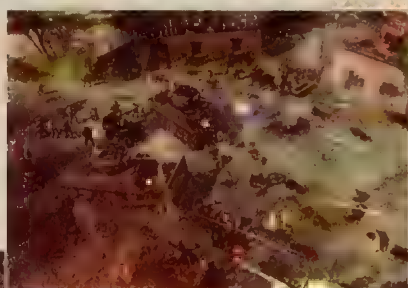
THE GAMES

PC



COMPANY OF HEROES

We hebben de RTS Company of Heroes ruim een uur zitten spelen op de afgelopen E3 en onze koppen werden eraf geblazen.
De game geeft je de controle over een Amerikaanse eenheid ten tijde van WO II en het gaat er zo ongelofelijk hard aan toe dat onze bilspleten, weken na de E3, nog steeds doorweekt zijn.
Relic Entertainment heeft met Company of Heroes geprobeerd om een realistische oorlogssituatie na te bouwen en dat is ze beter gelukt dan we ooit hadden durven dromen. Soldaten reageren geloofwaardig, zoeken dekking, schreeuwen om hulp en de A.I. van de computer zorgt dat er altijd een mogelijkheid wordt gezocht om de overhand te krijgen.
Gedurende het uur dat we de game speelden hebben we constant gevochten om één klein stukje stad. Het spel is moeilijk maar juist daarom voelde het zo goed aan. We kunnen gewoon niet wachten tot deze game uitkomt.
VERWACHT: 22 SEPTEMBER 2006

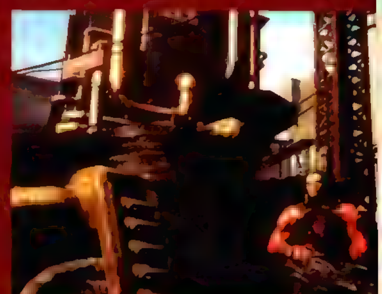




Mijn god, wat wordt de nieuwe Medieval gruwelijk vet. Het vervolg op Rome: Total War draait op een gloednieuwe engine waardoor alle kereltjes in een leger er verschillend uitzien. Ze bewegen ook anders en, net zoals de eerste Medieval, speelt deze game zich af in de middeleeuwen. Dat is mooi want dat betekent dat je kastelen kunt belegeren tot je er ziek van wordt.
Écht, de graphics zijn zo ongelofelijk indrukwekkend dat we nu nog steeds last hebben van een droge bek. Jezus, wat willen we dit graag spelen!
VERWACHT: Q4 2006

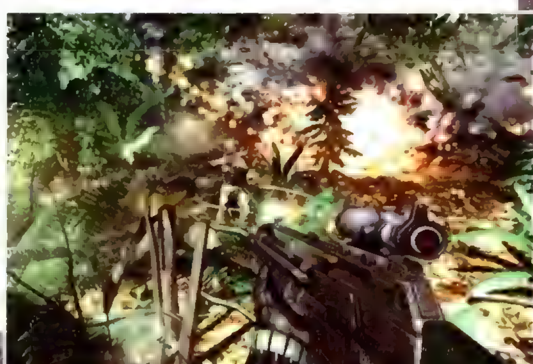
HUXLEY

Iedere PC nerd heeft ondertussen wel gehoord van Huxley, de game die next-gen graphics (Unreal 3 engine... alweer) met MMO en FPS gameplay combineert. En na een lange multiplayer match te hebben gespeeld zijn we allerminst teleurgesteld.
Grafisch wist Huxley ons niet weg te blazen zoals de trailers dat deden maar de gameplay voelt aan als een echte shooter. De vette actie wordt gecombineerd met het opbouwen van een personage zoals alleen een MMORPG dat kan waardoor Huxley in één klap uniek aanvoelt.
De steden vanaf waar je met andere spelers communiceert en missies aanneemt, zorgen ervoor dat de game zich nog meer onderscheidt van een 'gewone' shooter.
VERWACHT: Q4 2006
OOK: XBOX 360



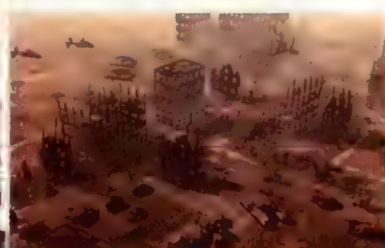
CRYSIS

Een van de belangrijkste games voor de PC die moet aantonen waar Vista en Directx10 toe in staat zijn, is Crysis, een FPS afkomstig van het team achter FarCry.
De shooter wordt al geruime tijd omringd door de nodige hype, waar vooral de ultrarealistische graphics verantwoordelijk voor zijn.
De game ziet er inderdaad schitterend uit maar vergeleken met andere toppers op deze E3 is het verschil niet héél groot. Crysis draaide nu ook nog gewoon op XP met een aangepaste versie van Directx9.
De uiteindelijke versie zal er dus nog spectaculairder uitzien.
Over de gameplay en de A.I. valt aan de hand van de aanwezige twee levels weinig meer te zeggen dan dat het er allemaal vet uitziet, maar dat wisten we dus al.
VERWACHT: 2007



COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

C&C is terug en met Tiberium Wars wil EA begin 2007 het Tiberian drieluik voltooien dat in 1995, met de allereerste C&C game, is ingezet.
De achter gesloten deuren gehouden presentatie liet slechts een topje van de ijsberg zien, maar het was genoeg om ons in vervoering te brengen.
EA legt de lat enorm hoog qua graphics, zonder het bekende C&C stijltje overboord te zetten. Prachtige reflecties en schaduwvorming zorgen voor mooie plaatjes, maar nog leuker is het gegeven dat je alles aan gort kan knallen. Gebouwen en verschansingen blaas je in verschillende stukken uiteen, wat uiteraard gepaard gaat met rondslingerend puin en beeldvullende rookwolken.
Natuurlijk zijn de GDI en de NOD weer van de partij als strijdende kampen maar deze keer landen ook buitenaardse wezens op aarde.
Jan verwedt er zijn Orc collectie om dat de aliens het derde speelbare ras worden.



Leuk weetje: de makers hebben een heuse Tiberian bijbel gemaakt en die vervolgens laten testen door een universiteit zodat de impact en het karakter van de alles verslindende, buitenaardse stof Tiberium zo geloofwaardig mogelijk in de game terug te zien is.
VERWACHT: 2007

UT 2007 VS ENEMY TERRITORY

Twee grootheden op multiplayer shooter gebied streden om de gunst van de bezoeker, waarbij Enemy Territory: Quake Wars het qua aanwezigheid won; die game was namelijk in LAN speelbaar terwijl UT 2007 enkel achter gesloten deuren te zien was.
Beide games zijn grafische krachtpatsers met enorme open levels. UT 2007 heeft nog steeds de bekende, bontgekleurde UT stijl, terwijl ET opvallend licht en hedendaags oogt. Weg zijn de donkerbruine roesttinten en nauwe gangetjes.
Vooral de balans lijkt in beide spellen goed doordacht; de Strogg en Mensheid in ET verschillen qua uiterlijk, skills, wapens en voertuigen, terwijl ook bij UT de voertuigen per kant verschillende tactieken met zich meebrengen.
De online knalfanaat zit er deze winter hoe dan ook warmpjes bij.
VERWACHT: Q4 2006

WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

Uiteraard had The Burning Crusade prima in de MMORPG strook rechts op deze twee pagina's gepast maar het belang van deze expansion zorgt er toch voor dat deze titel een eigen plekje krijgt.
Een wandeling door het nieuwe gebied, The Outland, maakte meteen duidelijk hoeveel nieuwe content deze expansion gaat toevoegen aan zowel de gameplay als het verhaal.
Ook visueel is The Outland een welkome toevoeging. Dit uitheemse gebied heeft duidelijk een andere stijl en ziet er grafisch opvallend strak uit.
De gebieden van de twee nieuwe rassen, de Blood Elves voor de Horde en de Draenei (een soort van witte Taurens zonder horens maar met een staart) voor de Alliance, waren eveneens indrukwekkend.
Een leuke bonus was dat alle level 62 personages waren uitgerust met de Tier3 armor sets uit de aankomende patch Shadow of the Necropolis, kwijl...
VERWACHT: NNB
OOK: MAC



SPORE



Vorig jaar wisten we niet goed wat we aan moesten met Spore, de nieuwe game van Sims bedenker Will Wright, en ook dit jaar wisten we het niet echt.
J.J. verloor halverwege de presentatie van de goedige baardmans zijn interesse, maar Jan zag de potentie van deze veelomvattende levenssim wel.
In Spore begin je als eencellig diertje en uiteindelijk sticht je een kolonie van volgroeide wezens, ontwerp je steden, bevolk je planeten en zelfs complete sterrenstelsels. Je ontwerpt zelf je eigen diertje en dat heeft het hele spel door invloed.
Het gemak waarmee dit gaat is prijzenswaardig en de mogelijkheden eindeloos. Niet één gamer zal hetzelfde wezentje ontwerpen en doordat jouw game-info naar een wereldwijde server geupload wordt, kunnen ook andere gamers jouw wezens en planeten bezoeken, ook zonder dat je online bent. Dit geldt ook vice versa.
VERWACHT: NNB

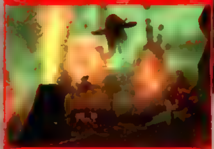
ALAN WAKE

De Twin Peaks meets Silent Hill-achtige thriller Alan Wake van Remedy (Max Payne) sloeg een jaartje over en was niet speelbaar aanwezig. Wel weten we dat de game is opgepikt door Microsoft en ook voor Xbox 360 uitkomt.
Grafisch steekt het spel nog steeds ongelofelijk knap in elkaar. De realistische dag- en nachtcyclus is niet enkel eyecandy maar heeft tevens een impact op de gameplay. Smullen!
VERWACHT: NNB OOK: XBOX 360



MMORPG'S

Gezien de populariteit van het genre was het geen verrassing een flinke hoeveelheid MMORPG's tegen te komen deze E3.
Het team verantwoordelijk voor **VANGUARD: SAGA OF HEROES** bestaat gedeeltelijk uit ouwe rotten die eveneens aan Everquest hebben meegewerkt, en dat is te zien aan het serieuze en realistische stijltje van Vanguard.
Een andere MMO afkomstig van een team met een grote titel op hun naam is **AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES**, die wordt ontwikkeld door de makers van **ANARCHY ONLINE**. Vooral grafisch ziet deze titel er erg goed uit, met als minpuntje dat de actie niet erg soepeltjes lijkt te lopen.
Uiteraard had ook NCsoft de nodige online games in ontwikkeling. Van het nieuwste deel in de **GUILD WARS** reeks kregen we slechts een teaser trailer te zien waaruit vooral het nieuwe visuele thema duidelijk werd: een soort van Afrikaans safari gebeuren.



Een andere grote titel is **TABULA RASA** (zie screen), een game die MMORPG gameplay combineert met shooter elementen en een sci-fi setting. Aanvallen zijn aan de muisknoppen gekoppeld zodat je het idee hebt een echt actiespel te spelen. Mocht je op zoek zijn naar het traditionele MMORPG stijltje dan hebben we altijd nog **AION**, een grote verrassing op de NCsoft stand.
Ook groot nieuws zijn vier titels die gratis te downloaden zijn vanaf de PlayNC site (extra content kost wel centjes): **DUNGEON RUNNER** (je raadt het al, dungeons doorploegen), **SOCCER FURY** (vechten en voetballen), **SMASH STAR** (tennissen met schattige poppetjes) en **EXTEEL** (fuck yeah, knallen met grote robots).

HANDHELDS OP DE E3

PSP De PSP was goed op stoom deze E3 met een aardige reeks spellen die zowel technisch als qua gameplay laten zien wat er op het apparaat mogelijk is. Wij plukten vijf interessante games uit de line-up.



DS Het gaat goed met de DS. Naast licentiegames en mini-versies van third-parties (met hier en daar een originele A-game) blijft ook Nintendo zelf maar komen met goede spellen.

KILLZONE: LIBERATION

Liberation is een shooter die je speelt vanuit top down perspectief. Het extra overzicht komt van pas bij het commanderen van je teamgenoot. Er is een zes-speler multiplayer en de art direction is weer très bien.

VERWACHT: Q4 2006



METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS

Weg met die speelkaarten, dit is een volwaardig spy action-spel. En niet langer ben je een solo-Snake, nee, je opereert nu (indien gewenst online) als squad. Een speelbare versie was helaas niet voorhanden.

VERWACHT: 2007



RATCHET & CLANK: SIZE MATTERS

Een nieuw deel in de serie zoals je die kent van de PS2. Om dit mogelijk te maken zijn de omgevingen versimpeld maar aan het vele platform- en schietwerk is niets veranderd.

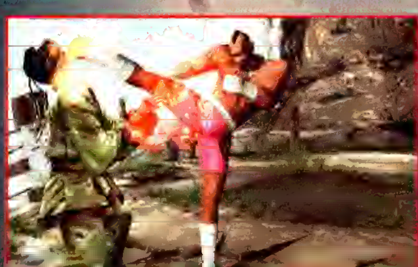
VERWACHT: Q1 2007



TEKKEN: DARK RESURRECTION

Dertig gedetailleerde 3D-personages, waaronder twee nieuwe, met de bekende keiharde geluidseffecten en scherpe controls. Het grootste nadeel is dat je 'm niet online kunt spelen, daar kijken wij gretig naar uit.

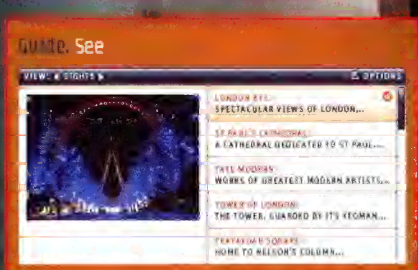
VERWACHT: SEPTEMBER 2006



PLANET PSP

Interactieve stedengids die aanvankelijk voor zes steden verschijnt, waaronder Barcelona en Praag. Ook zitten er filmpjes en audiotours in. Sony werkt samen met Lonely Planet dus met de info zal het wel goed zitten – en is de info achterhaald, dan download je toch een update?

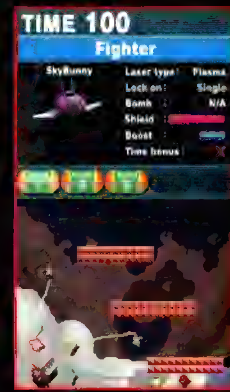
VERWACHT: Q3 2006



STAR FOX DS

Star Fox DS wordt volledig met de stylus bestuurd, het touchscreen laat je daarnaast je route uitstippelen en, in zijn functie als radar, op vijanden, bonussen en andere doelwitten anticiperen.

VERWACHT: 28 AUGUSTUS 2006



ELITE BEAT AGENTS

Nintendo heeft besloten de bizarre 'male cheerleader'-game Ouendan! in het westen uit te brengen met totaal nieuwe muziek en animaties. Een van de leukste rhythm action games aller tijden, het is alleen sterk de vraag of Dikke Dennis er down mee is.

VERWACHT: Q4 2006



THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

De nieuwe Zelda op de DS wordt volledig met de stylus bestuurd. Dat werkt gelukkig fantastisch – van vijanden tappen of slashen tot het plotten van de koers van je zeilboot of boemerang. Het verhaal gaat verder waar The Wind Waker eindigde, op open zee.

VERWACHT: Q4 2006



CONTACT

Contact, een game met twee stijlen, lijkt een hele toffe RPG te worden. Het onderste scherm is het ruimteschip van een of andere professor, het bovenste scherm een (gedetailleerde) 'echte' wereld. Van de man achter Killer 7.

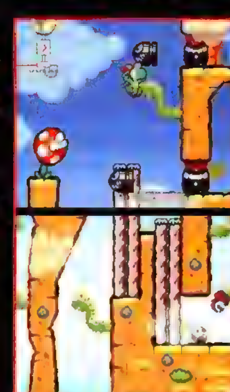
VERWACHT: ZOMER 2006



YOSHI'S ISLAND 2

Oogt en speelt exact als de vorige aflevering. Dat zijn we niet van Nintendo gewend! Wat ook zorgen baart is dat Artoon, de maker van Blinx, dit ontwikkelt. Hmm...

VERWACHT: Q4 2006



CASTLEVANIA PORTRAIT OF RUINS

DS

"EEN AMBACHTELIJK MEESTERWERK."

Natuurlijk had ik Zelda: Phantom Hourglass moeten kiezen. Maar voorspelbaarheid is ook niet alles. En daarom wil ik deze pagina graag opdragen aan een spelletje dat niet zo groots of opvallend werd gepresenteerd, maar waar ik wél meteen verliefd op werd.



Ik heb al heel wat 2D-Castlevania's gespeeld maar ik blijf ze te gek vinden. Op avontuur in één grote spelwereld vol gevaren en geheimen, zoekend als een Indiana Jones naar schatten en nieuwe krachten die toegang geven tot de duisterste uithoeken van deze wereld.

En dus was ik aangenaam verrast toen ik Castlevania: Portrait of Ruins in speelbare vorm zag opgesteld. Vol verwachting begon ik ermee te spelen. En het was meer dan ik had gehoopt.

OPA JURJEN

De mooiste Castlevania ooit. Misschien wel de mooiste 2D-videogame aller tijden. Wat een artwork, wat een animaties, wat een indrukwekkende speciale effecten!

Al meteen in het eerste level zit de sfeer er goed in. Handgetekende barokke schilderijen en boekenkasten, vlekkerige details in de inkleuring die een bepaalde lichtval of temperatuur tot uitdrukking brengen, wauw!

Dit is een ambachtelijk meesterwerk zoals ik het tegenwoordig nog maar zelden tegenkom, sprak opa Jurjen.

Om de wauw-factor nog wat te verhogen zijn op subtiele wijze 3D-objecten in de omgeving ingebouwd, zoals de middeleeuws ogende gebouwen die driedimensionaal over de achtergrond schuiven om de wereld meer diepte te geven. Tel daarbij de prachtig geanimeerde vijanden en helden op de voorgrond, en je kunt je voorstellen dat ik de demo met rode wangen van groeiende hartstocht heb gespeeld.

EXTRA SPELDIEPTE

Inderdaad, ik had het over helden op de voorgrond. Dit keer geen eenzame vampierenjager onder jouw commando, je bent er twee.

Jonathan Morris, een klassieke zwepenzwaaier, kun je met een druk op de knop verwisselen voor Charlotte, een jongedame met explosieve magische vermogens, waaronder de mogelijkheid om zo'n beetje het hele scherm in vuur en vlam te zetten. Oh ja, ze kan ook nog eens in allerlei dieren transformeren.

Voor extra speldiepte kun je het duo acties laten combineren. Je kunt Charlotte bijvoorbeeld vanaf de schouders van Jonathan naar een hoger gelegen platform laten springen. Wat zou daar boven te vinden zijn? Of was je daar toch al geweest?

WOEST-WREDE WIJZE

Om niet te verdwalen komt een plattegrond altijd goed van pas in Castlevania. Dus is het prettig dat die constant zichtbaar is op het bovenste scherm van de DS. Verder wordt er niet zoveel gedaan met de speciale functionaliteit van de DS. Dus geen touch screen-foefjes of zo.

Maar des te meer gaat Iga (Koji Igarashi, de grootmeester achter dit kunstwerkje) proberen alles uit de processor van de DS te persen.

Soms stroomt het scherm vol mummies en fladderbeesten, een stuk of twintig, en het voelt werkelijk übermachtig om deze met een speciale duo-aanval op woest-wrede wijze in stukken te hakken.

Voor elke vijand is een eigen, soms best wel lugubere sterfanimatie gemaakt, wat het tevreden, voldoening schenkende gevoel van het monsterhakken nog eens versterkt.

EGYPTE

Mijn laatste twijfels over het welslagen van deze Castlevania verdwenen als een vampier voor de zon toen ik meer hoorde over de spelopzet. Want hoe leuk en uitdagend het avonturieren in Castlevania ook is, op een gegeven moment gaan al die kasteelgangen en kerkerslootjes toch wel erg op elkaar lijken.

Maar in die gangen hangen dit keer wél heel bijzondere schilderijen. Schilderijen van verre oorden, zoals de piramides van Egypte en de mistige straten van een Londen-achtige stad. En, je raadt het al, via zo'n schilderij vlieg je instant naar de getoonde locatie.

JURJEN'S CHOICE

Zodat je het duivelse kwaad in de duisterste uithoeken van deze grote boze wereld kunt bestrijden. Tegen achtergronden die je niet snel in een Castlevania-avontuur zou verwachten.

Omdat voorspelbaarheid ook niet alles is.





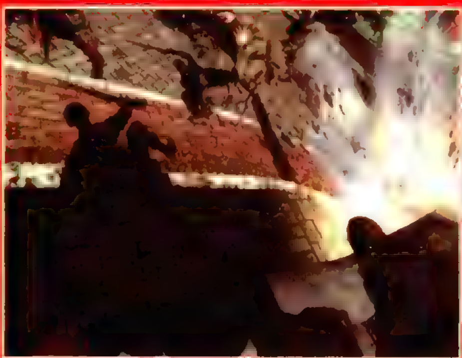


5 X VET

1. Games als Portrait of Ruins bewijzen dat 2D-games met handgetekende graphics ook anno 2006 nog relevant kunnen zijn.
2. Met tal van sierlijke details, subtiel verwerkte 3D-elementen, stijlvolle animaties en prachtige beeldeffecten, wordt dit een van de mooiste 2D-games ooit.
3. De muziek is fenomenaal.
4. Door de teams van Circle of the Moon en Dawn of Sorrow samen te voegen is het grootste team ooit achter een 2D-Castlevania gezet, waardoor de game waarschijnlijk een stuk groter en veelzijdiger wordt dan de voorgangers.
5. De duo-mogelijkheden van de twee hoofdrolspelers en geheel nieuwe omgevingen zorgen voor nét dat beetje vernieuwing dat een game als Castlevania nodig heeft.

BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY

„ DIT IS ECHT. DIT IS OORLOG. TUSSEN DE MANSCHAPPEN IN DE MODDER. "







Iedereen vraagt me de hele tijd waarom ik Brothers in Arms zo goed vind en ik heb altijd moeite om het precies uit te leggen. Misschien dat je er na het lezen van dit relaas iets meer van begrijpt...

Mijn enorme waardering voor Brothers in Arms begint bij een aantal boeken die ik heb gelezen over soldaten die hun ervaringen op het slagveld hebben opgeschreven.

Er zijn een aantal vaste elementen die je in die verhalen steeds weer tegenkomt. In de eerste plaats de chaos op het slagveld. Er is geen heldhaftige muziek, er zijn geen stoere kerels die ijskoud een twintigtal Nazi's omver maaien, er zijn geen miraculeuze bommenwerpers die precies op tijd een aanstormende tank opblazen.

Nee, de werkelijkheid is dat je rillend met je gezicht in de modder ligt te wachten totdat de vijand eindelijk ophoudt met schieten. Je kruipt door de modder, je rolt door de modder, je stinkt naar modder en bij elke kogel of granaatinslag spat de modder over je heen en eigenlijk wil je alleen maar heel erg klein zijn en bij je moeder in bed liggen.

Onder deze omstandigheden is het moeilijk nadenken en alleen de best getrainde soldaten slagen erin om een plan uit te voeren en het hoofd enigszins koel te houden.

ECHTE SHIT

Bovenstaande is precies het gevoel dat Gearbox Studio's in Brothers in Arms heeft weten te stoppen. Die shit is echt.

In Hells Highway speel je met Baker's Dozen de slag bij Arnhem na. Dat betekent dat je door de straten van Eindhoven loopt alsof je er zelf bij was zestig jaar geleden. Je ruikt de gekookte aardappelen en de Hollandse kneuterigheid en het is gelijk duidelijk dat Gearbox een jarenlange studie naar Nederland in de jaren '40 heeft gedaan want alles ziet er zó authentiek uit. Echt ongelofelijk.

Juist dat realisme en die drang naar perfectie hoort bij de status van een studio als Gearbox. Mocht je ooit een veteraan tegenkomen in een of andere kroeg en hij vertelt je over zijn avonturen dan zul je merken dat ook hij waarde hecht aan details. Geen opschepperige praatjes maar de werkelijkheid zoals hij hem beleefd heeft.



BORIS' CHOICE

NEXT-GEN

Brothers in Arms next-gen betekent niet alleen betere graphics. Het betekent ook dat de kunstmatige intelligentie een flinke upgrade heeft gekregen. Daar plukt niet alleen de computergestuurde vijand de vruchten van maar ook je eigen manschappen zoeken nu beter dekking en schromen niet om zo nu en dan gewoon over een muurtje te springen.

Ook het geluid is beter dan ooit want met een dikke 7.1 speakerset zullen je oren door je kop geblazen worden. Wat een sound! Je hoort het gras ritselen en het geluid van een mortier die dichtbij inslaat, zul je nooit meer vergeten. Je hoort de knal en dan heel eventjes niets en dan de rest van de knal. Dat is zo vet gedaan.

IK KAN NIET WACHTEN

Er zijn nieuwe wapens en nieuwe mogelijkheden om je team samen te stellen maar het belangrijkste van alles is het gevoel dat je krijgt als je midden in die campaign zit. Het leven staat dan voor mij even een weekje stil. Ik kan nu al niet wachten tot het zover is.

5 X VET

1. Dit is echt. Dit is oorlog. Tussen de manschappen in de modder. WO II was een oorlog die werd uitgevochten door de infanterie, zeggen ze. Nu, zestig jaar later, kun jij er bij zijn.
2. De game speelt zich af rond Operatie Market Garden, de mislukte invasie van de Engelsen en Amerikanen rond Arnhem. Prins Bernard zou nog een rol hebben gespeeld als spion voor de Duitsers en de operatie hebben verraden. Dat zit overigens niet in de game.
3. Deze serie is meer dan alleen een game. Het is een geschiedenisles die zijn weerga niet kent. Het is een documentaire die de kijker actief laat meedoen. Tip: laat deze game eens aan je leraar geschiedenis zien!
4. Next-gen betekent in dit geval mooiere graphics, beter geluid en een nog betere A.I.
5. Zit je nou nog te lezen? Ga die game pre-orderen, gek!

CONCLUSIES

TOP 5 BESTE GAMES OP DE E3

BORIS
1. Company of Heroes (PC)
2. Brothers in Arms (PS3, Xbox 360, PC, PS2, Xbox)
3. Medieval 2: Total War (PC)
4. Gears of War (Xbox 360)
5. World in Conflict

STEVEN
1. Mass Effect (Xbox 360)
2. Heavenly Sword (PS3)
3. The Burning Crusade (PC)
4. Dark Messiah of Might and Magic (PC)
5. Super Mario Galaxy (Wii)

JURJEN
1. Mario Galaxy (Wii)
2. Zelda: Twilight Princess (Wii)
3. Metroid Prime 3 (Wii)
4. Wii Sports (Wii)
5. Zelda: Phantom Hourglass (DS)

J.J.
1. Gears of War (Xbox 360)
2. Assassin's Creed (PS3, Xbox 360, PC)
3. Bioshock (PS3, Xbox 360, PC)
4. Brothers in Arms: Highway to Hell (PS3, Xbox 360, PC, PS2, Xbox)
5. Wii Sports (Wii)

JAN
1. Assassin's Creed (PS3) en Mass Effect (Xbox 360)
2. Gears of War (Xbox 360)
3. Command & Conquer 3 (PC)
4. Heavenly Sword (PS3)
5. Crysis

NIELS
1. Super Mario Galaxy (Wii)
2. Gears of War (Xbox 360)
3. Wii Sports (Wii)
4. Elite Beat Agents (DS)
5. Loco Roco (PSP)

BESTE SPELCOMPUTER E3

BORIS
1. PC
2. Xbox 360
3. PS3
4. Nintendo Wii

STEVEN
1. PC
2. Xbox 360
3. Wii
4. PS3

JURJEN
1. Wii
2. Nintendo DS
3. Xbox 360
4. PS3

J.J.
1. Xbox 360
2. Wii
3. PC
4. PS3

JAN
1. Xbox 360
2. PC
3. PS3
4. Nintendo Wii

NIELS
1. Wii
2. Xbox 360
3. PS3
4. PC

IS DE WII OOK VOOR JOU?

BORIS
Ja, ik vind het interessant. De party games zijn niet voor mij, maar ik speel Zelda denk ik liever op de Wii dan op de Gamecube.

STEVEN
Absoluut. Ik ben erg onder de indruk. In stijl van Nintendo is het simpelweg erg leuk om te doen en daar gaat het aan het eind van de dag uiteindelijk om.

JURJEN
Is dat een grap? De Wii is voor iedereen die houdt van een diepere, leukere en meer intuïtieve manier om videogames te beleven.

J.J.
Jazeker. Waar de GameCube nog een echte console wilde zijn, zie ik de Wii veel meer als entertainmentset, waar ik op zeker lol met vrienden mee ga hebben.

JAN
Ja, maar dan vooral voor feesten en partijen en effe snel tussendoor een half uurtje tennissen. De klassieke avonturen spellen die ook Wii besturing krijgen, dat wordt pas echt interessant.

NIELS
Natuurlijk, al heb ik bijvoorbeeld aan het waardeloze racespel Excite Truck gemerkt dat ook op de Wii een goeie besturing een kwestie van implementatie is.

TOP 3 SLECHTSTE GAMES OP DE E3

BORIS
1. Gun Club (PS2)
2. Crackdown (Xbox 360)
3. Resistance: Fall of Men (PS3)

STEVEN
1. Slechte games?
2. Daar heb ik geen tijd voor gehad.
3. Er waren juist te veel vette games.

JURJEN
1. Superman Returns (DS)
2. Custom Robo DS (DS)
3. Kirby DS (DS)

J.J.
1. Al die America's Army / NRA shit!!!
2. Al die oude download shit voor je 360 en PS3.
3. Crackdown (Xbox 360)

JAN
1. Een game met een pinguïn op een fiets.
2. America's Army deel zoveel.
3. De shitload aan poker games.

NIELS
Heb ik niet. Je hebt maar drie dagen op die beurs en dan besteed ik mijn tijd liever aan het goeie spel.

DIEPTEPUNT E3

BORIS
Waar was Metal Gear Solid 4? Waar was Resident Evil 5? En waar was Killzone 2? Ik neem aan dat al deze games niet voor de E3 van 2007 zullen uitkomen.

STEVEN
De afwezigheid van de Fantasy RPG meets FPS genaamd Project Offset. Die game ziet er zo gruwelijk uit maar omdat de verantwoordelijke persoon op het laatste moment had afgezegd was deze titel niet aanwezig op de stand.

JURJEN
Mijn portemonnee met credit card en zo'n 150 dollar verloren.
De PS3-controller (een PS2-controller zonder trilfunctie. Die tiltfunctie is wel weer tof natuurlijk, maar had die rumble er nu echt niet bij gekund?)

J.J.
De persconferentie van Activision. Niet omdat ie slecht was, maar ze hadden de airco zo koud staan in het hotel dat de inkt van m'n pen bijkans bevroor voordat het mijn kladblok bereikte.

JAN
Waar was Killzone 2? Waar was Alan Wake? Waar was Wolfenstein IV? En waar was de [illegible]?

NIELS
Bij het wachten op de PS3-persconferentie dronk ik een literfles water leeg. Dus toen Kaz Hirai de prijs van de PS3 wereldkundig maakte, stond ik heerlijk mijn blaas te legen in het wc-gebouwtje. Hmm, of was dat toch mijn E3 hoogtepunt?

HOOGTEPUNT E3

BORIS
Dit is misschien wel de beste E3 waar ik ooit geweest ben. Er waren zoveel hoogtepunten. Gears of War speelbaar, Assassin's Creed, Company of Heroes, de nieuwe Brothers in Arms. Allemaal fantastisch.

STEVEN
Ik vond het erg leuk om Itagaki-san te ontmoeten, de grote man van Team Ninja. Ook waren er weer heel gezellige feesjes, maar De Wii, met een nieuwe Mario, Metroid en Zelda game was toch het echte hoogtepunt (samen met Mass Effect en The Burning Crusade).

JURJEN
De Wii. Het is lang geleden dat ik zo betoverd raakte door een nieuwe spelervaring.

J.J.
Zoals altijd weer de party van Nintendo. Ik heb me ruim drie uur kostelijk vermaakt met het [illegible] [illegible].

JAN
De Ubisoft line-up. Allemaal toppers: Dark Messiah, Splinter Cell: Double Agent, Rainbow Six Vegas, Haze en natuurlijk de Heilige Graal die Assassin's Creed heet.

NIELS
Toen ik Nintendo's persconferentie een tweede keer mocht bijwonen (in de vorm van een show voor winkeliers en zo) wist ik al waar ik op moest letten. En toen Miyamoto op de muziek van Excite Truck en Red Steel een gek Willy Wonka-achtig dansje deed, hield ik het niet meer. Het is lang geleden dat ik zo hard moest lachen - toelachen, niet uitlachen.

HEEFT XBOX 360 NU WEL ECHTE NEXT-GEN GAMES?

BORIS
Ja. Gears of War natuurlijk maar ook de wat meer experimentele titels zoals Army of Two en Indiana Jones. Ik denk dat ontwikkelaars nu pas leren wat next-gen precies moet zijn.

STEVEN
En hoe! Bioshock, Mass Effect, Gears of War, noem maar op. Niet alleen echte next-gen games maar ook nog eens een paar van de beste games op de E3.

JURJEN
Ja. Xbox 360 levert op dit moment wat Sony belooft. Microsoft doet veel dingen goed, en daar heb ik bewondering voor.

J.J.
Honderd procent. Microsoft heeft zich in mijn ogen compleet gerevancheerd voor de hele matige E3 van vorig jaar. Er komen minimaal tien games aan die ik zeker wil hebben.

JAN
Absoluut. Gears of War, Mass Effect, BioShock, The Darkness, Splinter Cell: Double Agent en de toekomstmuziek die Halo 3 en Fable 2 heet. Meer emotie, meer diepgang, overtuigende spelwerelden en prachtige graphics.

NIELS
Gears of War gaf me zeker dat 'next-gen gevoel'. Dat zit 'm niet alleen in de hoeveelheid details op personages of in de omgeving, maar ook in het vakkundig toepassen van filmische effecten zoals het schudden van de camera als je met behulp van de A-knop gebukt naar je volgende schuilplek sprint. Vet!

IS DE PLAYSTATION 3 TE DUUR?

BORIS
Ik zag grafisch geen verschil tussen de PS3 games en de Xbox 360 games. Misschien dat dat nog komt met first party games als Killzone 2, maar alleen een Blu-Ray speler is voor mij geen reden om zoveel geld meer te betalen.

STEVEN
Nah, nieuwe consoles hebben vaak in die prijsklasse gezeten. Ik heb voor mijn PS2 niet minder betaald dus ik zie niet in waarom het nu opeens een probleem zou moeten zijn.

JURJEN
Misschien niet te duur in relatie tot de technologie en mogelijkheden, maar voor een spelcomputer vind ik 'm veel te duur. Ik hoop dat die prijs nog wat gaat zakken.

J.J.
Hij is zeker aan de prijzige kant. Helemaal als Blu-Ray straks de standaard niet wordt (en HD-DVD wel). Maar het ligt geheel aan de games. Als die echt veel beter zijn dan de concurrentie koop ik hem.

JAN
Het is een smak geld maar dan heb je ook wat. Die Blu-Ray speler geeft die prijs z'n opstater. Ik denk dat Sony beter 400 euro en 500 euro had kunnen stellen.

NIELS
Voor een Blu-Ray speler is het geen gekke prijs. Wat dat betreft hangt er veel af van de populariteit van Blu-Ray-films. De prijs van de PS3 zal toch opeens snel zakken na de introductie, zo schat ik in.

REVIEWS

E3 PERIKELEN

De maand van de E3 gebeurt er op het gebied van games bar weinig. Ja, er wordt verschrikkelijk veel aangekondigd natuurlijk... met name voor het jaar 2007, maar er verschijnt werkelijk helemaal niets.
Ik ben meerdere malen naar de gameshops gelopen om te kijken of er al iets uit was gekomen want zelfs ons postvak bleef soms dagen achter elkaar angstvallig leeg.
Misschien wel juist door die E3 stilte was het deze maand, de maand van de verrassingen. New Super Mario Bros. was natuurlijk een zekerheidje, maar wie had een hoge score voor LocoRoco verwacht of Dreamfall om nog maar te zwijgen over Rockstar Games Presents Table Tennis.
Wij wisten in ieder geval niet dat digitaal ping-pongen zo leuk kon zijn...

JEROEN



BIJZONDER NUMMER

Een bijzonder nummertje, zeg dat wel. Misschien hadden jullie 't al in m'n weblog gelezen, maar zelden heb ik een blad gemaakt waar nog zoveel op 't allerlaatste moment moest worden (af)gemaakt.
We begonnen al later omdat iedereen nog in LA zat en daarna moest bijkomen van beurs en jetlag. Grootste 'tijdverslinder' was echter de restyling. Je kunt het immers allemaal mooi bedenken maar in de praktijk blijkt het vaak nèt effe anders uit te pakken. Het gevolg was dat elke pagina ongeveer twee keer zoveel tijd in beslag nam om te maken en alle correcties op uit te voeren.
Voeg daar ook nog eens The Daily Gamer bij en je snapt dat we afgelopen maand van weekend / Hemelvaart / Pinksteren totaal geen weet hadden.
Hopelijk vinden jullie de nieuwe PU een stap in de goede richting (we zijn nog lang niet klaar) en kijken jullie, heel begripvol, een beetje over de missertjes in dit nummer heen.







"EINDELIJK EEN ÉCHTE DIABLO-BEATER!"

MEEST VERRASSENDE GAME



ROCKSTAR GAMES PRESENTS TABLE TENNIS

Niemand hield het voor mogelijk, wat moet Rockstar met een game rond tafeltennis? Ook wij vroegen het ons hardop af en we moeten toegeven, we hebben hier op de redactie ook hard gelachen om de Nederlandse uitgever die zoiets aan de man moest brengen.
Totdat we de game zelf speelden...

X-MEN: THE OFFICIAL GAME

We geven 't graag toe; we zijn ontzettende fans van de X-Mannen... maar we houden ook van goede games. En laat deze X-Men game nu ongelooflijk tegenvallen. Het lag ook al een klein beetje in de lijn der verwachting, maar hoop doet leven zeggen ze wel eens. Tot het keihard de grond in wordt getrapt.

VERSCHRIKKELIJKSTE GAME



MEEST GESPEELDE GAME



NEW SUPER MARIO BROS.

Je snapt; geen tijd om hierover iets te tikken.

LOCOROCO

"LADIDADOOODA, LADIIIIIIDADOOODA, LADIDADOOODA, LADIIIIIIDADOOODA"

De PSP kan op het gebied van graphics wedijveren met de PS2, het apparaat weet schitterende driedimensionale graphics tevoorschijn te toveren. Vreemd dan dat Jeroen zo in zijn sas is met dit weliswaar kleurrijke maar o zo platte spelletje.



Een zingend geel blobje, de zogenoemde LocoRoco, valt via wat paarse bloemen omlaag en komt uiteindelijk op zijn kop op een zandgekleurde vlakte terecht, alwaar een paar grassprietjes de moed hebben gevonden om te groeien.

Het blobje zingt een aanstekelijk liedje maar ik versta er niets van. Het lijkt op Japans en toch ook weer niet, het is meer een eigen taaltje, LocoRoco's of LocoRocaans of zoiets. Het ligt in ieder geval wel prettig in 't gehoor. Ik krijg tenminste gelijk een glimlach op mijn gezicht en de zorgen van gisteren en vandaag verdwijnen als sneeuw voor de zon.

Het refrein is ook zo lekker, Ladidadoooda, Ladiiiiiidadoooda, Ladidadoooda , Ladiiiiiidadoooda, het zit meteen in mijn hoofd en ik begin het spontaan mee te zingen.



STEILE WAND

Het gele blobje stuitert ongeduldig over de zanderige vlakte, het springt en rolt vervolgens een kuiltje in waar een rode bloem ritmisch met de muziek meebeweegt. Het gekuifde blobje maakt de bloem met één hap soldaat en wordt een stuk dikker.

Ik druk op de L-knop om het speelveld naar links te kantelen en het blobje rolt het kuiltje weer uit. Ik kantel het scherm naar rechts en hij rolt het kuiltje weer in, ditmaal met iets meer vaart.

Aan het eind van de kuil is een grote steile wand waar het blobje niet overheen kan rollen. Ik druk de schouderknoppen in om ze vervolgens weer los te laten, het blobje wordt gelanceerd en door het scherm snel naar rechts te kantelen met de R-knop valt hij over de steile wand.

JOOOOOIN!

Aan de andere kant van de muur zijn nog meer bloempjes die het blobje gulzig opslokt waarna het verder uitdijt.

Zo rol ik het blobje over de zandvlakte heen, terwijl ik kuilen en steile wanden, door een combinatie van snelheid en stuiteren, gemakkelijk overwin.

Uiteindelijk komt de gigantische blob uit bij een trechtervormige kuil. Die dikke zingende gele rakker past daar nooit doorheen, maar met een druk op de cirkeltoets begint het te bliksemen en splitst de blob zich op in elf kleine blobjes, gelijk aan het aantal opgegeten bloempjes.

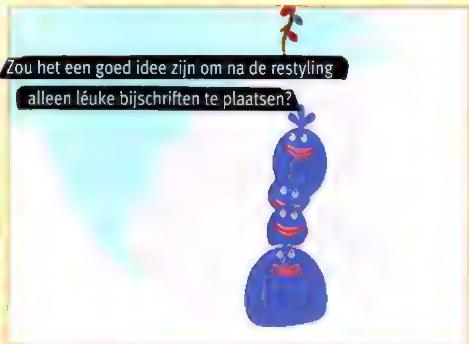
Vervolgens verdwijnen ze één voor één door de trechter, terwijl één de zang voor zijn rekening neemt en de rest als achtergrondkoortje hun zang-





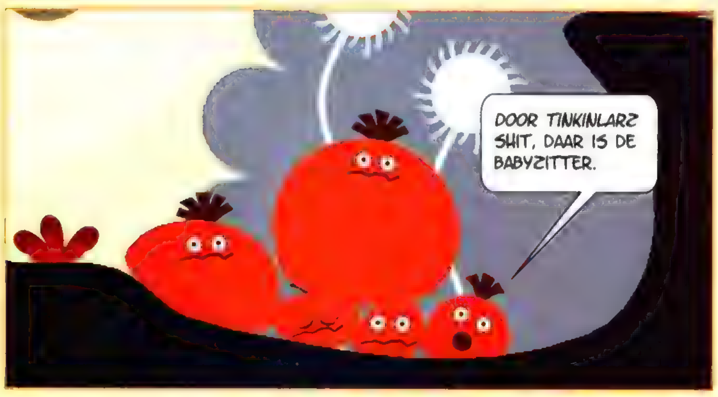


ROLLEBOLLENDE BLOBJES









talenten laten horen. Het ziet er heel aandoenlijk uit om de zingende LocoRoco's door de smalle buis te zien schieten.

De elf gekuifte blobjes komen uiteindelijk veilig op de grond terecht en met een langdurige druk op de cirkeltoets voegen ze zich, terwijl ze keihard 'join!' schreeuwen, weer samen, waarna ze hun weg vervolgen naar hun LocoRoco huisje, het eindpunt van het level.

YOSHI'S GRAVITATION

De GBA had ook een spelletje dat je moest spelen door het speelveld te kantelen. Het heette Yoshi's Gravitation en je kantelde de speelwereld niet door middel van de L- en R-knoppen maar door daadwerkelijk de GBA te draaien. Erg innovatief, maar het speelde voor geen meter. Momenteel ligt Wario Ware Twisted in de winkels en dit spelletje maakt ook gebruik van de kantel techniek. Het wordt iets beter toegepast in dit spel, maar echt opzienbarend is het ook weer niet.



HALEN ALS:

- Je van kleurrijke en vrolijk getinte spelletjes houdt.
- Je altijd huppelend over straat gaat.
- Je Barbapapa ook zo'n warm hart toedraagt.

MEER KLEUREN

In totaal heb ik veertig levels vol gevaren, vijanden en geheime gebieden verspreid over vijf werelden bedwongen, en steeds voelden de levels als nieuw. Zelf vond ik de ijslevels het leukste omdat er dan lekker veel vaart in zat en je al glijdend heel hoog kan komen om bij verborgen gebieden te komen.

Ik moet wel toegeven dat het op een gegeven moment wat eentonig werd om steeds tegen hetzelfde blobje aan te kijken, ik was die gele rakkers op een gegeven moment echt wel zat.

En net toen ik dacht, nu is het wel genoeg geweest, werd ik getrakteerd op een nieuwe LocoRoco. Het was een vrouwelijke roze gekleurde LocoRoco waar ik mee op pad mocht. Ze had iets Frans over zich, althans dat dacht ik op te maken uit wat ze zong. Later in het avontuur mocht ik ook met andere kleurtjes rollenbollen, die allemaal wat anders zongen. Dat maakte het spel echt heel erg leuk en gezellig.

Ik heb LocoRoco de afgelopen weken dan ook niet meer uit de PSP gehad, zelfs niet voor die uitermate gelikte driedimensionale spellen. Rollen met zingende blobjes vond ik gewoon een stuk gezelliger.

BARBAPAPA





CONCLUSIE

LOCOROCO
PSP
SONY / COLUMBIA TRISTAR
1 SPELER
OUT NOW

Na 10 uur heb ik nog steeds niet genoeg van deze titel.

LocoRoco is een fantastisch avontuurlijk puzzelspel dat zich prima thuisvoelt op Sony's hippe handzame spelcomputer.

85 Jeroen

TITAN QU

„EINDELIJK DE ÉCHTE OPVOLGER VAN DIABLO!"

In een tijd dat de MMORPG's over elkaar heen duikelen, lijken singleplayer RPG's een uitstervend ras. Schijn bedriegt want met Titan Quest is het solitaire clickfeest weer helemaal terug.



Er staat inmiddels een potje zalf op mijn bureau. Voor mijn duim, voor mijn nek en vooral voor mijn wijsvinger. Ik heb me de afgelopen tijd een ongeluk geklikt... en ik vond het fantastisch! Titan Quest (TQ) is een ultiem klik spel. Een Diablo killer die misschien een paar jaar te laat komt, maar wat zou het. Als het zo'n verslavende gameplay oplevert met epische proporties... wie heeft er dan nog wat te zeuren?

FELBEGEERD

Ook ik heb tijdens het spelen van Titan Quest momenten gekend waarbij gedachten als "oké, daar gaan we weer" en "mmm, dit komt me wel heel erg bekend voor" zich bij me opdrongen. Maar die gedachten werden keer op keer weggejaagd door mijn enthousiasme als ik weer een tof stuk harnas had bemachtigd, dat felbegeerde zwaard eindelijk kon aanschaffen of als er zich weer een prachtige wereld aandiende.

Daarbij kent dit spel het klassieke nog-een-quest-en-dan-neem-ik-echt-even-pauze element. Je wilt doorspelen. Nee, je moet doorspelen. Hét keurmerk van een goed spel.

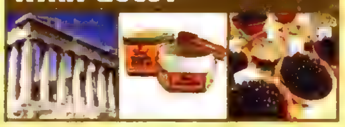
TIJGERMANNEN

Het decor van deze actie-RPG volgens de Diablo school, is de klassieke wereld die verder gaat dan tot nu toe getoond werd in videogames. Naast het oude Griekenland - helemaal hot de laatste tijd - reizen we door het oude Egypte, Babylon en het mythologische China. Daarbij hebben de makers zich deels laten inspireren door de klassieke verhalen en deels de vrijheid genomen om nieuwe monsters en wezens te introduceren.

Enerzijds knok je dus tegen 'bekende' cyclopen en scarabeeën, anderzijds rijg je ook 'bedachte' tijgermannen in het Oude China aan je puntige zwaard. Hoe dan ook, keer op keer word je geprikkeld door nieuwe tempels, crypten, paleizen, dorpjes, steden, woestijnen ,wildernissen en zelfs de complete zijderoute en de Chinese Muur.

Trek je wandelschoenen alvast maar aan want de Nijmeegse vierdaagse is niets vergeleken bij de virtuele kilometers die je hier aflegt.

TITAN QUEST =



BETER DAN DIABLO?

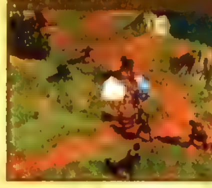
TQ speelt en oogt als een klassieke actie RPG met de nadruk op hack & slash. Toch zijn er wel degelijk kleine vernuftigheden te bespeuren.

Zo is de speelwereld en alles erin volledig in 3D. Zoom in en de omgevingen die van schuin bovenaf worden bekeken komen pas echt goed tot leven.

Voorts kent de game ragdoll physics. Dat lijkt overbodig voor een spel in dit genre maar het doorstuiteren van groepjes vijanden nadat je ze een ongenadig pak slaag hebt gegeven, geeft je net even meer dat 'YES!' gevoel. Ook ram je tegenstanders soms van hoger gelegen richels en bergen af en lazeren ze vanwege dit aspect, kermend naar beneden. Maar pas op; hetzelfde kan gebeuren met waardevolle wapens en goodies want alles reageert volgens de wetten van de

SACRED 2

Een game die ooit aanspraak trachtte te maken op de titel volwaardige Diablo opvolger was Sacred van Ascaron. Het spel was leuk maar miste de X-factor.
Misschien dat Sacred 2: Fallen Angel die wel heeft. Het nieuwe deel komt volledig in 3D en moet zonder laadtijden op onze PC schermen getoverd worden.
Leuke twist: de game kent twee campagnes die zich parallel van elkaar ontwikkelen; een goede en een slechte campagne. Origineel idee.



KLASSIEKE PRACHT

[illegible]

WIN EEN 2,5 METER HOOG TITAN QUEST STATUE!

Check op www.powerunlimited.nl hoe je mee kunt doen.



Die gasten hebben één groot voordeel: ze zijn niet bang voor de dood.



JAN KIJKT ZICH EEN ONGELIJK

zwaartekracht.

Ook de A.I. van de tegenstanders is beter dan bij Diablo. In die game hoefde je de vijanden maar te lokken en ze kwamen als vliegen op stroop jouw kant op. Het voetvolk, zeg maar de lagere level vijanden, doen dit in Titan Quest aanvankelijk nog steeds wel, maar na een tijdje groeperen ze zich weer.

Van echt inzichtelijke actie is nog steeds geen sprake al kun je je afvragen of je dat bij een hack & slash festijn als dit wel moet willen. De beeldvullende levelbazen leggen je wat dat betreft meer dan genoeg het vuur aan de schenen.

TOEGANKELIJK

Grootste verdienste van TQ is het alomvattende avontuur dat je meemaakt en de toegankelijkheid waarmee je dit avontuur doorloopt. Het uplevelen van je personage gaat heel geleidelijk en het kiezen van je skills en je favoriete vechtstijlen is heel persoonlijk (zie kader).

Hierdoor is de skilltree veel dieper maar ook dynamischer en kun je echt de held of heldin maken die jij voor ogen hebt.

Iron Lore's head honcho Brian Sullivan is in ieder geval mijn held vanwege het maken van deze game!



HALEN ALS:

- Je Diablo 1 & 2 van voor naar achteren met plezier hebt uitgespeeld.
- Je spelenderwijs meer wil leren over de mythen en sagen van de klassieke wereld.
- Je altijd al eens de Chinese Muur wilde zien maar geen geld hebt voor een vliegticket.

MEESTERLIJK

Je kiest in Titan Quest twee Masteries die je volgens bekend RPG gebruik al spelende upgrade. Masteries zijn groepen met elkaar verbonden skills. Warfare Mastery legt zich vooral toe op aanvallende skills en wapens, terwijl de Spirit Mastery meer voor de Gandalf types onder ons is weggelegd.

Het spel kent geen voorgebakken klassen hetgeen betekent dat je bijvoorbeeld een warrior kunt maken die veel magie gebruikt of een Rogue karakter die ook kan healen. Er zijn acht Masteries in de game, dus je kunt feitelijk meer dan twintig verschillende karakter combinaties maken. Iedere Mastery bestaat uit twintig unieke vaardigheden hetgeen weer betekent dat je in theorie veertig skills voor je personage kunt leren.



CONCLUSIE

TITAN QUEST
PC
IRON LORE / THQ
1 - 4 SPELERS
EIND JUNI

Hier blijf je mee spelen tot je duim en wijsvinger eraf vallen.

Na vele jaren neemt Titan Quest eindelijk het stokje over van Diablo. Een waardig opvolger, verpakt als grandioos avontuur.

86

JAN

NEW SUPER

"JE BENT SUPER MARIO, MAAR JE WAANT JE EEN GOD"

Soms schuiven we een Nintendo-spelletje wel eens door naar een andere redacteur. Maar een game als New Super Mario Bros. moet natuurlijk gewoon door Jurjen worden besproken, aldus de Assenaar zelf. Go Jurjen! Go Mario!

POWER UNLIMITED GOLD

NUMEROLOGIE

5 Aantal warpkanonnen dat je kunt gebruiken om werelden over te slaan.

15 Aantal jaren dat we op een échte 2D-Mario-platformer hebben moeten wachten.

2 Aantal spelers dat in de multiplayer-variant "Mario Vs. Luigi" tegen elkaar kan racen.

0 Aantal Yoshi's dat je in de game zult ontmoeten.

3 Aantal pagina's dat Jurjen eigenlijk aan deze review had willen besteden.

18 Aantal keren dat we hem "Wieeeee!" hoorden roepen tijdens het spelen.



Het gezegde luidt 'dansen op het slappe koord' Maar dit touw heeft een stijve!



Ik noemde m'n opa en oma altijd naar de plaats waar ze woonden: Opa Amsterdam, Oma Haarlem... Als je oma dan in de hoofdstad van Brazilië woonde, kreeg je Oma Rio...



Na weken van regen, binnen zitten en niks dan somberheid breekt dan eindelijk de zon door. Ik duw mijn voeten in mijn bruine Nikes, trek mijn rode pet iets naar voren en gesp mijn iPod aan mijn broekriem. De witte dopjes doe ik in mijn oren. Tijd om naar buiten te treden. De wereld verlangt naar mij.

Wat maakt de zon de wereld mooi. Het gras is zo groen, zo intens groen, zo groen was het nog nooit.

De shuffle van mijn iPod heeft een vrolijke melodie met Hawaïaanse gitaren gekozen, iets wat mij vaag bekend voorkomt, maar dan anders. Tegelijk vertrouwd en nieuw.

Dan gebeurt het. Er komt een kleine hond kordaat in mijn richting gelopen. Recht op mij af, eigenlijk.

Ik bedenk me niet en spring boven op het beest. Hij verdwijnt.

Zo doe ik dat met problemen. Vervelende dingen die op mij af komen. Geen probleem. Geen problemen te groot voor mij. Ik spring erop, zodat ze verdwijnen. Niets of niemand krijgt mij klein. Ik zal mij niet terugtrekken, loop nergens voor weg. Ga niet weer naar binnen. Niet vandaag. Ik wil de wereld in, dingen meemaken, ruiken aan de bloemen, springen tot ik niet meer kan en leven tot ik sterf.

Ik wil Super Mario zijn.

ONTSPOORDE TREIN

Het lopen en springen langs een rechte lijn, met kleurige achtergronden die als een filmdecor voorbij schuiven, dat is iets wat ik nog altijd graag doe. En het liefst als Super Mario. Niet omdat ik me nu zo aangetrokken voel tot mollige Italiaanse mannen met grote snorren (stiekem ook wel een beetje, vooral als ze naar limoenen ruiken, maar daar gaat





MARIO BROS.

JURJEN SPRINGT OP DIEREN

NEW SUPER MARIO BROS. =



het hier niet om) maar omdat ik weet dat de omgevingen mij iets bijzonders gaan bieden.

De aantrekkingskracht van Super Mario zit niet in Super Mario maar in zijn omgevingen en de dingen die je in en met die omgevingen kunt doen.

In het eerste level van New Super Mario Bros. kun je Mario bijvoorbeeld met een super-duper-paddestoel laten groeien tot beeldvullend formaat. Dat is op zich een gebeurtenis van weinig belang. Het wordt pas leuk als je op dit formaat dwars door vijanden en hindernissen heen gaat rennen, als een ontspoorde trein door een drukbezochte speeltuin op een zonnige zondagmiddag. Honden, hekken, schommels, wipkippen, kleuters, alles en iedereen gaat eraan.

Je bent Super Mario, maar je waant je een god.

GROOTSTE HITS

Natuurlijk kun je vuurbloemen plukken om te veranderen in een vuurballen schietende furie. Dit keer kun je ook een blauw Koopa-schild pakken om te veranderen in een bowlingbal-achtige Koopa-Mario. Een mini-paddestoel maakt je tot Mini-Mario. Veel moves uit Mario 64 behoren tot de standaard mogelijkheden, zoals de driedubbele sprong, kontstomp en muursprong.

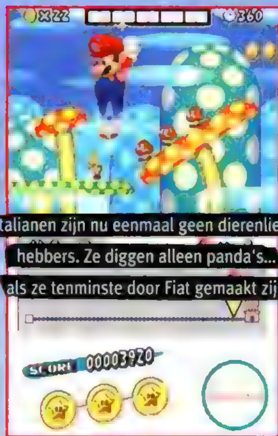
Het voelt als een soort van 'grootste hits', maar dan in een hippe remix en verrijkt met veel leuke nieuwigheidjes, samengevoegd tot iets wat enerzijds vertrouwd, maar anderzijds toch ook fris en nieuw aanvoelt.

Hetzelfde geldt voor de omgevingen. Vanzelf vooruit scrollende omgevingen, mini-forten met muren die zich sluiten en openen, kastelen waarin je de juiste route moet vinden om Bowser te bereiken, het zal de Super Mario-fanaat allemaal bekend voorkomen. Maar dit teruggrijpen op oude waarden wil ik deze game niet te streng aanrekenen. Want iets anders had ik op basis van de titel niet verwacht, en op basis van mijn verlangens al helemaal niet gewild.

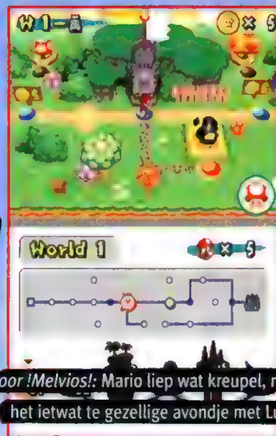
HEMELS

Sinds Super Mario World heb ik vijftien jaren moeten wachten op de klassieke 2D-Mario-ervaring, en de rest van de wereld met mij. Daarom zal ik niet de enige zijn die dit fris ogende avontuur ontvangt als een hemels geschenk. Zo speelt het ook, hemels. Zo heb ik het ook beleefd, het was een hemelse, zonnige verrukkelijke beleving.

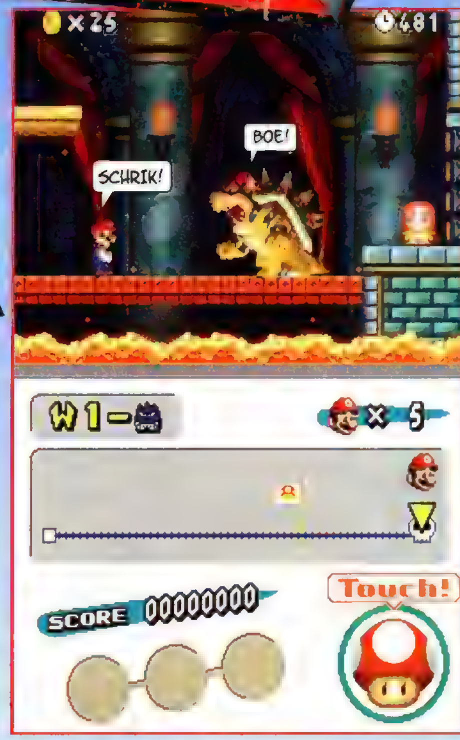
Tegelijk vertrouwd en nieuw, precies wat ik wenste.

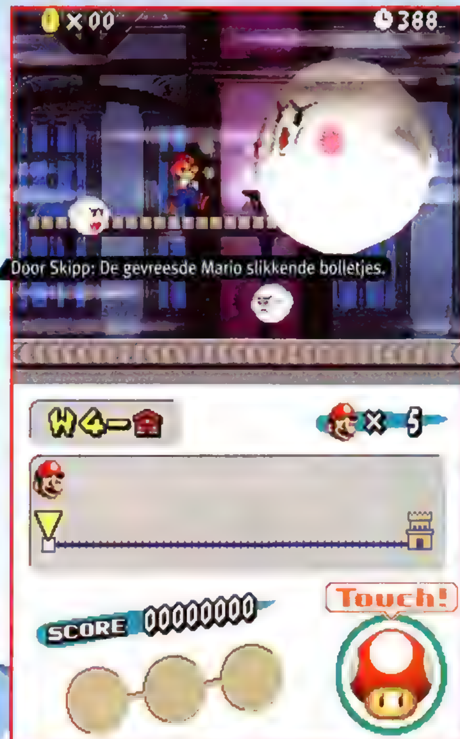


Italianen zijn nu eenmaal geen dierenliefhebbers. Ze diggen alleen panda's... als ze tenminste door Fiat gemaakt zijn.



Door !Melvios!: Mario liep wat kreupel, na het ietwat te gezellige avondje met Luigi.





Door Skipp: De gevreesde Mario slikkende bolletjes.

HALEN ALS:

- Je alles van Super Mario hebt gespeeld.
- Je nog nooit iets van Super Mario hebt gespeeld.
- Je de perfecte titel zoekt om deze zomer van te genieten.

LEUK, MINI-GAMES! OF TOCH NIET?

Kaartjes aantikken, trampolines tekenen, bommen [illegible] ... Er is weer een [illegible] stylusgestuurde mini-spelletjes op de Game Card geplount. Helaas zijn dit dezelfde als ook al met Super Mario 64 DS waren meeverpakt. Zoiets zet toch een beetje een domper op de leesvreugde, juist omdat het reguliere spel zo goed doortastend [illegible] is [illegible].

TE KORT?

Een [illegible] Mario-speler [illegible] haast kan in een uur of twee het eindbeeld bereiken. Maar dan heeft hij nog maar een fractie gezien van wat dit spel heeft te bieden. De [illegible] route (dus zonder gebruik van warpzones) voert door zo'n dertig tot veertig levels, maar in totaal zijn er meer dan tachtig. [illegible] levels nog eens grondig [illegible] herspeeld, want in de soms wat alledaags ogende omgevingen zit meer verborgen dan je zou vermoeden. [illegible] als bijvoorbeeld. Voor een score van honderd procent zullen de meeste spelers toch wel [illegible]

CONCLUSIE

NEW SUPER MARIO BROS

NINTENDO DS
1 - 2 SPELERS
30 JUNI 06

Uitgespeeld in 20 uur.

Een slimme mix van oud en nieuw, helder vormgegeven, puntig uitgewerkt.

92



JURJEN

SUPER DRAGON BALL Z

STEVEN GAAT IEDEREEN OLD SCHOOL TE LIJF

> "SUPER DBZ SPEELT ALS EEN TRADITIONELE FIGHTINGGAME, MEER DAN WELKE DBZ TITEL OOK."



Heb je onlangs nog in Japan in de arcades gespeeld? Dan ben je vast wel Super Dragon Ball Z tegengekomen, een vechtspel dat nu exclusief op de PS2 verschijnt.

De Dragon Ball Z franchise bevindt zich op dun ijs. De serie is namelijk ondertussen zo populair dat het aantal games dat deze licentie gebruikt te groot wordt om veel originaliteit te kunnen verwachten.

Als de games van dezelfde kwaliteit zijn als de Budokai delen is er natuurlijk niets aan de hand, maar het verhaal zelf blijft de bottleneck. De tekenfilm kent dan wel meerdere saga's, toch weet iedere DBZ game deze meestal allemaal zonder problemen in één keer onder te brengen.

Het verhaal is dus ondertussen al meerdere malen verteld. De vraag is dus of je zin hebt om voor de zoveelste keer in de huid van een van de bekende Z-Warriors te kruipen en de vele slechteriken, van Frieza tot Cell, weer hersenloos te beuken.

ANDERS

Toch doet Super Dragon Ball Z iets anders dan de Budokai serie, de bekendste DBZ spelreeks van het moment. Je loopt dan wel de gebruikelijke saga's door; Super DBZ probeert in tegenstelling tot de Budokai games niet het verhaal zo getrouw mogelijk na te vertellen. De nadruk licht niet op ellenlange cut-scenes, het draait allemaal om de actie. En ook de actie zelf voelt compleet anders aan dan wat we gewend zijn van de Budokai games.

Als ik vertel dat deze game niet ontwikkeld is door Dimps maar door Crafts & Meister, de studio van ex-Street Fighter II producer Noritaka Funamizu, begrijp je hopelijk wat ik bedoel. Super DBZ speelt namelijk meer als een traditionele fightinggame dan welke DBZ titel ook.

SUPER DRAGONBALL Z =





Zo'n afstandsbediening wil ik ook!

PLUIM

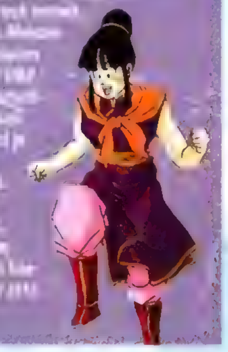
De levels zijn veel kleiner dan je gewend bent van een DBZ game. Je hebt dus minder ruimte om te vliegen en te vluchten en wordt gedwongen elkaar continu te lijf te gaan. Dit doe je met verschillende combo's die variëren van het simpele buttonbash werk tot het wat nauwkeurigere spul aan toe. En ondanks dat dit alles vergeleken met games als Dead or Alive en Soul Calibur erg ouderwets aanvoelt, zit de gameplay goed in elkaar en zal 't iedereen die van old school fighting games houdt aanspreken.

Ook zijn er genoeg modes om je mee te vermaken en verdient de presentatie eveneens een pluim.



Niks aan de hand; ze zitten gewoon te kijken naar dat TV-programma van Flits Barend.

GIRL POWER



HOUD DE DIEF!

Ieder personage van de aanwezige achttien vechters heeft natuurlijk zijn eigen trademark speciale aanvallen.
Goku houdt graag huis met zijn Kamehameha en Vegeta staat er om bekend nog wel eens een Final Flash te laten vliegen.
In Super Dragon Ball Z is één gameplay element te vinden dat hier wat variatie in aanbrengt. Het is namelijk mogelijk om speciale aanvallen van je tegenstanders te stelen, tot twee stuks aan toe, en deze op te slaan om ze eventueel tijdens een ander gevecht in te zetten.
Het is natuurlijk best vernieuwend om met Frieza een Kamehameha van Goku te stelen, en deze vervolgens tegen Gohan in te zetten.

HALEN ALS:

- Je van traditionele fightinggames houdt.
- Je eens iets anders wilt dan dat Budokai principe.
- Drakenballen in tomatensaus je favo gerecht is.

CONCLUSIE

SUPER DRAGONBALL Z
PLAYSTATION 2
CRAFTS & MEISTER / ATARI
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

+ Ik heb me er uren mee vermaakt en als je vrienden hebt, kun je hiermee eindeloos doorgaan.

Met gameplay die meer gemeen heeft met klassieke 2D fightinggames dan de Budokai serie zal super DBZ eerder fightinggames fans aanspreken dan DBZ fans, maar dat is allerminst een slecht iets.

72



STEVEN

VOOR NIEUW

HITMAN: BLOOD MONEY



Winkelwaarde
Xbox 360
€ 64,99
Xbox/PS2
€ 59,99
PC
€ 49,99

VOOR SLECHTS € 20!

MELD JE AAN VIA WWW.POWERUNLIMITED.NL

Woon je in Belgie en wil je een abonnement op Power Unlimited, bel dan: 02/556.41.40 of mail partnerpress@ampnet.be. Deze aanbieding geldt voor Nederland. De abonnementsaanbieding vo

E ABONNEES

POWER UNLIMITED SCHOOL AGENDA VOOR NIETS!



POWER UNLIMITED
HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

VIG CARD

EXCLUSIEF VOOR ALLE ABONNEES!
Kijk op
www.powerunlimited.nl/vigcard

BESPAAK TIENTALLEN EURO'S AAN GAMES PER JAAR



Ben je abonnee van Power Unlimited, dan ben je in bezit van deze exclusieve VIG card. VIG staat voor Very Important Gamer, wat je als abo van PU natuurlijk automatisch bent. Tof hè, maar wat heb je er eigenlijk aan?

KORTING

Gamen is leuk maar zeker niet goedkoop. Daarom hebben we voor het lopende jaar supervette kortingen voor je weten te regelen. Met deze VIG card krijg je namelijk bij alle Free Record Shop filialen in Nederland:

1 x per maand €7,50 korting op een game naar keuze (vanaf €47,99) en let ook (± 1 x per kwartaal) op de speciale actie voor een extra vette korting op hardware/accessoire(s).

Het maakt dus niet uit op welk systeem je je spellen speelt want de kortingen gelden voor alle games op alle platformen.

Koop je per jaar vier games met je VIG card, dan heb je je abonnement er al uit!

En natuurlijk gaan we kijken of we nog meer leuke dingen met deze PU-pas kunnen doen, check steeds de PU of www.powerunlimited.nl voor de acties.

De Power Unlimited VIG card is heel 2006 geldig. Ben je nog geen abonnee, meld je dan snel aan want ook alle nieuwe abonnees krijgen de pas thuisgestuurd!

* De pas is niet geldig in combinatie met andere acties / aanbiedingen

VUL DE KAART IN, OF BEL 0800-2266637

...lgië bedraagt € 39,60 voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk.

THE DA VINCI CODE

"JSHSBTHSTTDCHMDSTSNBNTBKKSNBNWDRDTNDSRSKLNJSGSSNFBNDRSPLTCSDDSN."

BORIS VERZINT EEN RAADSEL

Omdat we toch een beetje in de stemming van de film en het boek willen blijven, hebben we besloten om de volgende review helemaal in code te schrijven. So Dark The Con of Man en zo doortrapt de humor van onze Boris. Ontrafel het geheim en ontcijfer deze review.

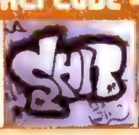


E A O I U
S T D B L

Wttssnttkksgtms,zsg.Dngsldfslbjk.Dtn hsbjszd'nftnttstbschvsrhttlsndtnmttkjss rzdssngsdrdchtvtnssngtmsvtn.Ndlmdst bkwslzsggsndttdsfblmddkgssnprstjswts wtnttlsjshstbdskssnmttlhsbtgslszsn,ksnj sdscldlwsl.Dtnbsdbsfblmgssnrsstmssrtt nhstdsgtmstlhslsmttlnbst.Bkztlsvsnlbtls ggsnwttsrttndshtndbs.ThsDtVbncbCdd s,dsgtmsbsbnprbncbpsssnbngtmsvsrsbs vtndsfblmsndttbsddslbklsttsrlbjk.Slkssc sns,slkszbn,hstzbttllsmttlprscbsszdbnds gtmstlshstbndsfblmzbt.Bncllsbsfdstsrgs ndsvdbcsdvsrsmstdsfrtnsstccsntsn.Tdc hmdstdsgtmswslprdbsrsndmssngtmstsz bjnsndttrdmhsbbsndsmtksrshstspslvdd rzbsnvtnssnttnttlhsmsltsrgsndsplzzsltjss dbsdsspslsrsrvtnwssrhdldsndmtltssnsld ddrhstvsrhttltsbtnjsrsn.Plzzsltjssvtrbsrs nbnmdsblbjkhsbdsgrttdmttrhstspslwsst nddbtdsbrdddnddbgsdbspgtngtsbshtlsn ,dbshstnddbghssftdmssnbsstjsbntsrssst nttswdrdsn.Zdsnnlbsnbklbtgsprtttdvsr dbtspsl.Zdtlsjsbsgrbjptvbndbkdszsgtms ssnvsrspbllbngvtnDVDschbjfjsssndsnk bkdttjsndgbstsrjsgsldbndsgrtchtklntgdd bsnwtntdtnzbsjshsttsnmbnstsndgdrbjvs n.DszshslstskstmdstjsdlssvsnnttrSdmtbl sn.JshsbthsttdchmdstsnbntbkksnbnWd rdtndsrsklnjsgssnfbndrspltcsddsn.Dlsnl jsdbstsksttdchdbgbtttlhsbt,mtblhstnttrS d.Mtbldlssvsnnttrhstbdvsnstttndssmtbl tdrsssnwbswsstmttkjbjwslktnsdpdbsgss bgnssrdsrsvbswDVDdbswshddgstpsrsd dnlbjkvtnWtrnsrvtnTtksTwdhsbbsngs krsgsn.Hbjhddptsdttwsdsgtmsndgrsdsl bjkzdldsnbsddrdslsnmttrtdsnbkssnmttl ssnpttrlsvsltjsshtdgsspssld,bsgrsspbkdtt wsdttnddbtzdldsnklnnsnddsn.Hstspslb sgswddnsbmpslwsgtsslscht.Bdvsndbsn bshstgsmbddsldscbjfsrdpgtmsrtnkbngs ddkmttrssnvbjfdfzddlswbjzbjndlbdslbj knbstdssnbgsdbsnbstzdtssprsksnzbjndv srdbsgtms.Dkssgsndsgwddrdsn.Bkgthst nlbncddszsttsnsnbkwsnsjsvsslplszbsrms thstdntcbjfsrsn.Vsslslccsssndsgrdstsnvt nBdrbs.Ddsb.

THE DA VINCI CODE =






HALEN ALS:

- Je ogen minder dan twee centimeter van elkaar staan.
- Je voorhoofd groter is dan normaal.
- Je oren lager staan dan je ogen.

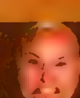
CONCLUSIE

THE DA VINCI CODE
PC / XBOX / PLAYSTATION 2
THE COLLECTIVE / 2K GAMES / TAKE TWO
1 SPELER
OUT NOW

- Elke seconde die je besteedt aan deze game, is zonde van je tijd.

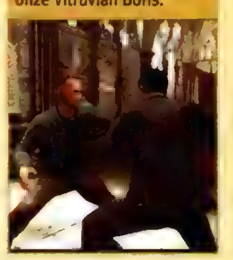
Net nu we een beetje beginnen te wennen aan het idee dat filmgames niet per definitie kut hoeven te zijn, komt The Da Vinci Code even het tegendeel bewijzen. 2K Games, je wordt bedankt!

48


BORIS

WIN, WIN, WIN

Tik de hele ontcijferde review in een mailtje en stuur deze naar redactie@powerunlimited.nl. De winnaar wint onze review versie van The Da Vinci Code, compleet met een handtekening van onze Vitruvian Boris.





JAN SCHOONT KERKERS OP

UNTOLD LEGENDS THE WARRIOR'S CODE

"NIKS AAN DE HAND. HAK, HAK, HAK. TRALALALALA."

Een RPG voor je PSP. Hack & Slash nog niet op de fles. Actievolle capriolen in kerkers en riolen. Is The Warrior's Code wederom een Diablo ode?

FEIT A: Untold Legends was een succesvolle PSP launchtitel en verkocht als de spreekwoordelijke tiet.
NUANCE A: Tussen al het race- en sportgeweld was Untold Legends: Brotherhood of the Blade een van de weinige fantasy titels en bovendien de enige RPG. Oftewel een beetje een gevalletje "in het land der blinden... "
FEIT B: Untold Legends: The Warrior's Code is een betere game dan zijn voorganger.
NUANCE B: Inmiddels zijn er meerdere RPG's voor Sony' s handheld op de markt en staan er ook weer genoeg op stapel. Waar staat Untold Legends: The Warrior's Code anno zomer 2006?

UIT HET BOEKJE

Simpel gezegd is The Warrior's Code (TWC) een RPG uit het boekje. Kies een klasse, kies je kleur haar, geef punten aan je basis skills en dan is het gaan met de avontuurlijke banaan.

Hak, hak, hak en voor je het weet heb je een berg goud, nieuwe vaardigheden, nieuwe wapens en tig monsters aan je zwaard of lans geregen.

Toch wist TWC mij te verleiden tot doorspelen. Ik begon hongerig, ik had zin in deze RPG hap, maar op den duur werd de actie wel wat herhalend. Dan legde ik mijn PSP eventjes weg... om na een paar uur weer vrolijk verder te gaan. Niks aan de hand. Hak, hak, hak. Tralalalala.

GRINNIKEN

Toch hebben de makers wel degelijk hun best gedaan. De gameplay is snel en soepel, het ontwerp van de personages is gewoon goed – vooral om die kleine dikkerd van een Disciple moest ik grinniken – en de boss fights deden me opveren van plezier.

Ook de nieuwe attack moves zorgen ervoor dat de gevechten boven de middelmaat uitstijgen.

Grootste vernieuwing zit in de uitgebreide multiplayer mogelijkheden, zowel lokaal als via het internet. Je kunt co-op spelen samen met een medeavonturier en je bijl in het virtuele bloed van andere spelers dopen via het 2 - 4 speltype.

Verzamel het meeste goud, haal de meeste kills, last man standing en ga zo maar door. Deze alleraardigste tussendoor potjes zijn zowel in teamverband als in ieder voor zich varianten te spelen.

Toch blijft het niet heel erg opzienbarende singleplayer avontuur voor mij de grootste aantrekkingskracht houden.



We've got him! De illegale rapper Hirschi Ali B. is eindelijk gevonden.

HALEN ALS:

- Je geen PC hebt om Titan Quest te spelen.
- Je deel 1 op een altaar hebt staan.
- Je een getrainde duim hebt.
- Je je thuis voelt in donkere kerkers en tochtige steegjes.

THE WARRIOR'S CODE =



CONCLUSIE

[illegible]

PSP
SONY ONLINE ENTERTAINMENT / UBISOFT
1 – 4 SPELERS
OUT NOW

Uitgespeeld in 9 uur.

Beter en uitgebreider dan het origineel maar ook minder verrassend. Leuk? Jazeker wel!

73

JAN

DUIM OF WIJSVINGER

Met dit soort games ben je op z'n minst één ding voortdurend aan het doen en dat is de actieknop indrukken.
Bij een Diaboleske game op de PC gebruik je vrijwel altijd de rechterwijsvinger die op de linker muisknop drukt; bij PSP versies is dat de duim die afwisselend op X, Driehoekje en Cirkeltje drukt.
De duim lijkt toch minder goed bestand te zijn tegen hack & slash actie dan de wijsvinger. Kreeg ik bij Titan Quest pas na een middagje een beetje kramp in de vinger, bij Untold Legends moest ik de duim na twee uur al even vijf minuten pauze gunnen. Of hield ik de PSP iets te gespannen (lees: de game slokte me helemaal op) en verbeten vast?



"Meneer, kunt u even meehelpen. M'n zwaard zit vast in uw schouder".



"Jongens, laat 'm maar gaan; het is Van Basten helemaal niet."

MINI DUNGEON

Wie na UL: TWC nog meer hongert naar hack & slash in klein formaat, moet Dungeon Siege: Throne of Agony in de gaten [illegible]

COS

GESLAAGD W

Het was een zeiknatte zooi die vrijdag de 26e mei. Toch waren er nog heel wat lezers naar Utrecht gekomen om met ons de release van PU nummer 150 te vieren. En het leuke was, vrijwel iedereen was nog verkleed ook! Druipend en wel kwamen ze binnen in gamescafé Wzzrd de Oude Gracht om zichzelf te showen, een boottochtje te maken en zich te buiten te gaan aan bitterballen en bier.
Ach, we kunnen er nog pagina's over volschrijven maar laat het beeld 't werk maar doen...











DE WINNAAR

Een deskundige jury koos Youri van den Brand/Cloud Strife (Final Fantasy VII) uit als best verklede gamescharacter van PU's Cossplay Party. Hij ging er vandoor met een high-end Shuttle PC ter waarde van 1200 euro.



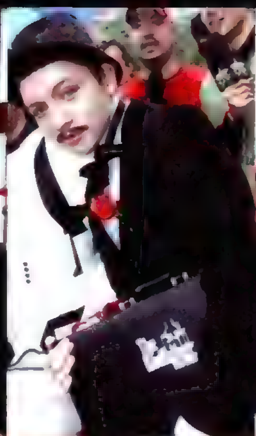


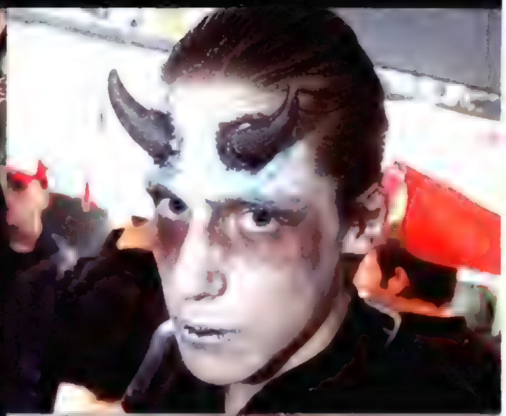




PLAY PARTY: ATERBALLET













TROUWSTE LEZERS

Dit zijn Dirk Biever (links) en Eddy Koek. Zij maakten, vonden wij, de leukste foto op onze prijsvraag: fotografeer jezelf met de PU op je favoriete plek.
Wist jij niets van die prijsvraag? Dat zou goed kunnen want alleen de abonnees die al vanaf het allereerste nummer lid waren, mochten meedoen.
Dat Dirk nog wel even lid zal blijven blijkt wel uit z'n volgende uitspraak: "Ik zou mijn abbo nooit opzeggen omdat ik iedere maand met smacht zit te wachten op mijn Power Unlimited! Voor mij is het inmiddels een way of life! Hoop dat ik dit aan mijn zoontje door kan geven. Ga in ieder geval zo door dan blijf ik zelfs na mijn AOW abonnee!"
Eddy verwoordde zijn liefde voor de PU eveneens in niet mis te verstane woorden. "Vanaf het begin ben ik al lid van jullie heilige blad. De PU is voor mij, als fanatieke gamer, wat de bijbel is voor het Christendom. Jullie reviews zijn als het evangelie, de redacteuren als de apostelen."
Dirk en Eddy winnen ieder een persoonlijke PU cover waarvoor ze zelf het beeld mogen aanleveren. Gefeliciteerd.





SUPER MONKEY

JURJEN ROLT OVER HET RANDJE

"HET WIEL IS UITGEVONDEN. NIET OPNIEUW, MAAR VOOR HET EERST."



WEER EEN DOELPUNT TEGEN! WE HADDEN 'T KUNNEN WETEN, ZONDER AAP STAM IN DE VERDEDIGING.

Volgens Jurjen was de wereld beter af geweest als de oerapen niet waren geëvolueerd tot talige toetsentikkers maar tot rollende primaten. In het geval van Jurjen kunnen we deze gedachte zonder enige terughoudendheid onderschrijven.



Lopen is een tamelijk saaie en weinig stabiel ogende bezigheid. Daarom is het opmerkelijk dat spelontwikkelaars ons zoveel laten lopen. De wandelvierdaagse heeft concurrentie gekregen uit onverwachte hoek.

Lopen. Doen we dat in de werkelijkheid al niet genoeg? Is dat de stoutste droom van elke gamer, de heimelijke wens die eindelijk werkelijkheid wordt? Als de grenzen van wat wel en niet kan worden losgelaten, als werkelijk alles mogelijk is, is dat dan wat we willen: lopen? Van A naar B naar C en weer terug? Lopen?

NATUURLIJKE SELECTIE

Een avontuur waarin je niet hoeft te lopen maar je personage rollend verplaatst. Vergeet de Wii, volgens mij is dit de mutatie die de wereld van de videogames nodig had. Als het goed is, doet het principe van natuurlijke selectie de rest.

Over een kleine honderd jaar bestaan er geen avonturenspellen meer waarin je kunt lopen. Wij avontuurlijke gamers zullen ons rollend verplaatsen. Het wiel is uitgevonden. Niet opnieuw, maar voor het eerst. Rollen is een veel natuurlijker manier van avonturieren. Een meer vloeiende, minder harkerige manier om één te worden met de omgeving.

LUNCHPAKKET

Super Monkey Ball Adventure begint op Jungle Island. Hier rol je een aap in een bal over weggetjes die rond bomen en bergen kronkelen. Je kunt onderweg met andere apen praten.

Sommige apen verlangen iets van jou. Een meisjesaapje wil bijvoorbeeld dat je een ballon met een lunchpakket naar haar vriendje brengt. Als je belooft dit voor haar te doen, wordt deze missie geactiveerd. Je kunt de missie op elk gewenst moment deactiveren. Bijvoorbeeld omdat je een aap ontmoet die je vraagt om de vogels bij zijn bloemen weg te beuken.

Gaandeweg het avontuur kun je de mogelijkheden van de bal met verschillende speciale krachten uitbreiden. Je kunt bijvoorbeeld een boksbal inzetten om blokkades te slopen, of als kleefbal papiertjes opruimen.

BOBSLEEBAANACHTIGE AFVOERGOOTJES

Door het weinig lineaire spelverloop (je bepaalt grotendeels zelf in welke volgorde je de opdrachten en eilanden voltooit) wordt het vrije gevoel van de rollende aap nog eens extra versterkt.

De omgevingen dagen uit om gewoon een beetje te dollen, lekker rond te rollen. Eventjes hoogte maken tegen half-pipe achtige tempelmuurtjes, lekker speeden door bobsleebaanachtige afvoergootjes, eens proberen een trosje bananen van een treintje te

SUPER MONKEY BALL ADVENTURE =



NUMEROLOGIE

8 Het aantal mini-games dat met maximaal vier personen gespeeld kan worden.

80 Het aantal verschillende aapjes waarmee je deze mini-games kunt spelen.

88 De score die deze game had gekregen als de camera feilloos had gewerkt.

Ze spreken een soort mix van Frans en Engels. Als ze zeggen 'mon key', bedoelen ze: 'mijn sleutel'.



BALL ADVENTURE



Hij smijt een ton stuk. Dat deed Willem Holleeder ook vaak in 't casino.



pikken, het plezier in het maken van de bewegingen zelf is het doel.

STUITERBLOEMEN

Op het moment dat je serieus begint met het voltooien van opdrachten, dienen de eerste frustrerende momenten zich aan. Je moet de apenbal bijvoorbeeld via een aantal stuiterbloemen naar bijenkorven sturen. Dat gaat prima, totdat je merkt dat de camera weigert om een positie in te nemen van waaruit je de volgende stuiterbloem of bijenkorf kunt zien.

Met lichte irritatie lukt het je uiteindelijk toch de klus te klaren. Op dat moment vermoed je nog dat dit camera-euvel een uitzondering was, iets wat wellicht alleen optreedt bij het stuiteren van bloem naar bloem.

Dit zal een misvatting blijken. Want de camera zal ook in andere situaties zijn best doen het speelplezier te vergallen. En zal daar vaak in slagen.

FRUSTRATIETOLERANTIE-GRENS

Soms moet je de apenbal naar de camera toe over een smal pad rollen, waarbij je een gat in de weg dus alleen kunt waarnemen op het moment dat je aap erin lazert.

Een ander moment besluit de camera spontaan een draai van links naar rechts te maken, waardoor naar boven drukken de bal dus niet meer naar rechts maar naar links laat gaan.

Misschien begrijp je niet precies wat ik hiermee bedoel, maar de onderliggende boodschap mag duidelijk zijn: de zelfstandig opererende camera zal je frustratietolerantiegrens behoorlijk op de proef stellen.

GEESTELIJKE GEZONDHEID

Uiteindelijk heb ik maar besloten de nukkige camera niet als designfout te beschouwen (wat het natuurlijk wel is) maar als extra uitdagend aspect van de gameplay. Dit leek mij de enige manier om mijn geestelijke gezondheid te behouden. En zo werd het toch nog een beetje gezellig.

HALEN ALS:

- Het idee om rollend op avontuur te gaan je net zo aanspreekt als Jurjen.
- Je omgeving geen probleem heeft met luid vloeken, grommen en schelden.
- De ultieme uitdaging om alle 600 banaantjes per eiland te verzamelen je wel aanspreekt, ook al weet je dat het je bloed, zweet en tranen gaat kosten.

De pretparkwereld Zootopia daagt echt uit om van alles te doen en te proberen, terwijl Monkitropolis een verrassend grote en wereldse omgeving biedt om je vaardigheid met de apenbal naar nieuwe hoogten te voeren.

De omgevingen zijn echt tof en zo, zoveel wil ik maar zeggen.

GEEN MEESTERWERK

De camera is niet het enige minpunt: er zijn meer gekke, onlogische dingen in de game verwerkt. Eigenlijk te veel kleine dingetjes om hier op te noemen.

Verwacht dan ook geen meesterwerk maar wel een grote, veelzijdige game met veel uitdagingen. Een spel dat je regelmatig op kunt pikken om hier en daar een opdrachtje te proberen. Of gewoon een beetje te rollen.

CONCLUSIE

SUPER MONKEY BALL ADVENTURE

PS2 OOK: GAMECUBE / PSP
TRAVELLER'S TALES / SEGA / ATARI
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

Uitgespeeld in 30 uur.

Bijna alles is goed en leuk aan deze game, behalve de niet zo solide uitvoering van dit alles, met de nukkige camera als grootste euvel.

69

JURJEN

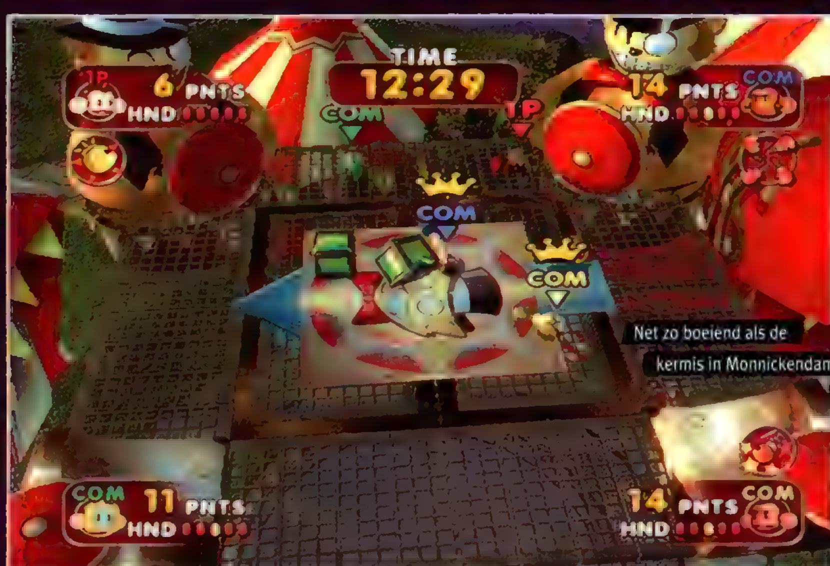


Zelfs diep op de zeebodem was men opgetogen over het verlies van Rita Verdonk.



KLASSIEKE LEVELS

In het avontuur zijn groepjes warptegels te vinden die toegang bieden tot klassieke Monkey Ball-levels. Van die afgemeten speelveldjes waarin je de bal binnen een bepaalde tijd over een hindernisbaan naar de finish moet rollen. Sommige deuren openen zich pas als een bepaald aantal van deze levels met succes is afgerond.
In totaal zijn op deze manier vijftig van de klassieke hindernisbanen meeverpakt, waaronder enkele van het extreem pittige soort.



Net zo boeiend als de kermis in Monnickendam.

REVIEW

XBOX 360

MOTO GP 06

J.J. OP TWEE WIELEN

"GEEN LOCOMOTIEF JE PUF-PUF."

J.J. is een groot liefhebber van actie op vier wielen, zowel live als op de console, maar digt ie dat scheuren op twee bandjes ook een beetje?

Call me a freak, maar ik kijk alle Formule 1's, alle A1 Grand Prix races, vrijwel alle Rally Reports op Eurosport, volg elk jaar ter plekke de 24 uur van Le Mans en probeer de Champ Car wedstrijden te zien als die tenminste worden uitgezonden.

Autosport is een passie van me, die ik ook regelmatig uitleef op de spelcomputer. Wat ik ook speel of moet testen, er liggen altijd een of twee racegames naast mijn consoles klaar om even gespeeld te worden.

Zo ben ik momenteel bezig de laatste procenten van Project Gotham Racing 3 weg te tikken en heb ik DTM Racer op de PSP net uitgespeeld (op die laatste te tricky F1-race na).

DOKTER ROSSI

Het motorvirus heeft me minder in zijn greep. Waar ik op straat de meeste auto's wel kan duiden, daar zien alle motoren er (even overdreven gesteld) voor mij hetzelfde uit. Enkel de Moto GP, de snelste WK-klasse, kan me bekoren, die check ik altijd op TV. Wat dat betreft heeft Moto GP 06 dan ook meer kans om een blijvertje te worden in mijn Xbox 360 dan bijvoorbeeld Tourist Trophy op de PS2. Waar die laatste game helemaal om het berijden van (straat)motoren draait, daar brengt Moto GP het officiële WK.

MOTO GP 06 =



MOTORISCHE RPG

MGP06 is wat je noemt een keurig afgewerkte licentiegame. Als het door EA gemaakt was, had ik het ook geloofd. Afgezien van een paar extra modes (races met nog snellere 600, 700 en 1000 CC bikes) draait de game vooral om het WK met al zijn toppers plus circuits. Je kiest een motor, creëert een coureur, gaat racen en pakt punten. Ook zijn er credits te verdienen waarmee je jouw vaardigheden (bochtenwerk, remmen, accelereren etc.) kunt upgraden. Snufje motorische RPG dus.

SKILLZ

Alle actie wordt prachtig vertaald door de Xbox 360. Gedetailleerd vormgegeven motoren (die suf genoeg niet stuk kunnen), soepele animaties van de coureurs, pijnlijke crashes, prachtige banen (check Sjanghai maar eens met die vette torens en de fameuze corkscrew van Laguna Seca) en machtig mooi glimmend asfalt (vooral als het plenst), maken van MGP06 een genot om naar te kijken. Alhoewel dat kijken zich vooral beperkt tot de herhalingen, want MGP06 vergt wel wat van je kunde en met name je coördinatievermogen.

Heb je al moeite om locomotiefje Puf-Puf door een kinderspel te manoeuvreren, dan zou ik deze game gevoeglijk aan me voorbij laten gaan. Niet dat de besturing slecht is, maar de motoren gaan loeisnel en het sturen en remmen werkt allemaal even net iets gecompliceerder (zie kader) dan bij een auto (én een vierwieler valt niet zo snel om).

Je hebt echt skillz nodig om op de hogere niveaus niet alleen maar grind te happen en rechtdoor te rijden waar je links- of rechts af moet. Denk daar dus aan wanneer je als motorfreak de gamestore binnenstormt. Deze game is niet easy, wel erg goed.

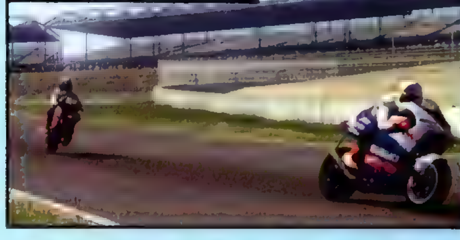
ALS JE DENKT DAT JE KUNT RACEN, TRY THIS

Racen op een motor is net als in het echt, een stuk moeilijker dan racen in een auto. Het bewaren van [illegible] evenwicht is lastiger, je bedient twee! remmen (voor en achter), je moet met je lichaam meebewegen en je raakt ook nog eens veel sneller in een slip.

Als al deze zaken nu onafhankelijk van elkaar in de gameplay verwerkt waren, was het nog wel te doen geweest, maar op de motor moet je bijvoorbeeld in één seconde én remmen met beide schouderknoppen én sturen én met de analoge stick of D-pad je lichaam laten meebewegen. Snap je nu waarom motorgames minder populair zijn...



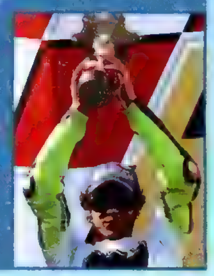
Door: TomB Dat hek staat er natuurlijk tegen de overstekende pitpoezen.



Door: Michel Betekent die wheelie dat hij de motor voor hem leuk vindt?

J.J. KIEST VOOR ROSSI

Bij het simuleren van een racesport, hoort het kiezen van een coureur [illegible]





Door: Niels de Bruijn "Achterop en mee naar Diemen-Zuid anyone?"



HALEN ALS:

- Je twee wielen cooler vindt dan vier.
- Je kickt op mannen in leer.
- Racegames voor jou geen geheimen meer kennen.

CONCLUSIE

MOTO GP 06
XBOX 360
THQ
1 SPELER / ONLINE: 1 - 8 SPELERS
OUT NOW

Typisch zo'n game waar de ambitieuze gamer nooit klaar mee is.

Dat motorsport alleen gemaakt is voor piepkleine kereltjes met een instant deathwish, maakt Moto GP 06 weer eens duidelijk. Loeisnelle en pittige actie die niet voor iedereen geschikt is.

85

J.J.

LOST MAGIC

FRUSTREREND GEKRABBEL

> "IK BEN FURIEUS, SCHREEUW HET UIT, HAAL HET LOST MAGIC SCHIJFJE UIT MIJN DS EN WERP HET MET VERBETEN BLIK IN DE PRULLENBAK."

Zouden die jongens van Ubisoft het echt gemeend hebben toen ze een begeleidend briefje bij het spelletje sloten met "Enjoy!" er op. Zowel het spelletje als het briefje eindigden immers al na enkele uren in Jeroen z'n prullenbak...





Ik kan hier niets mee. Het toveren met de stylus in Lost Magic is ontzettend leuk, maar de gevechten verlopen zó frustrerend.

Het avontuur van tovenaarsleerling Isaac heb ik dan ook niet tot een goed einde gebracht, ik heb de belevenissen van de blonde magiër vroegtijdig afgesloten want ik had er, om Gerard Joling te quoten, geen kracht meer voor.

ONVERSLAANBAAR?

Het zijn met name de gevechten die dit rollenspel parten spelen. Met mijn stylus lijk ik onoverwinnelijk; ik krabbel toverspreuken, kies een richting en laat ze los op trollen, springende paddenstoelen en vuurspuwende draakhonden. Niemand kan mij raken, ik ben onverslaanbaar... totdat de timer rechtsonder in beeld afloopt en er GAME OVER verschijnt. Huh?

Nog een keer proberen, nu iets sneller. Ik stuur mijn gevangen manschappen naar voren, heel voorzichtig. Maar de domme honden vallen iedere vijand aan die in hun buurt verschijnt en delven uiteindelijk telkens het onderspit. Zonder helpers kan ik het wel vergeten en weer die timer die afloopt. GAME OVER.

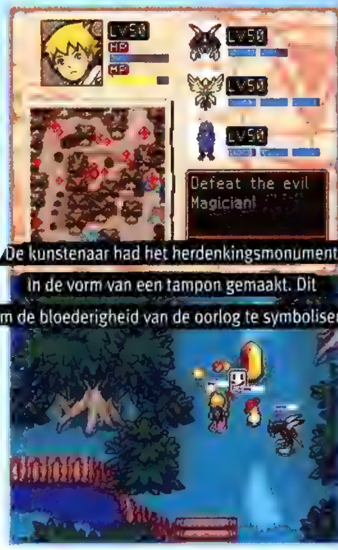
OPNIEUW

Schreeuwend en tierend start ik de missie opnieuw op. Met mijn manschappen aan een kort lijntje en met een oog schuin op het aflopende klokje probeer ik het opnieuw.

Voorzichtig verschuif ik mijn personages over het speelveld. Steeds wanneer ze weg dreigen te lopen, haal ik ze terug. Het schiet niet op, ik blijf maar bezig om mijn trollen terug te halen en weer loopt de timer af. GAME OVER!

"ENJOY"

Ik ben furieus, schreeuw het uit, haal het Lost Magic schijfje uit mijn DS en werp het met verbeten blik in de prullenbak. Net op het moment dat ik het schijfje wegflikker, zie ik het briefje met de tekst "Enjoy!" op de grond liggen. Ik pak het op en gooi het bovenop het DS schijfje. Ook voer voor de prullenbak.



De kunstenaar had het herdenkingsmonument in de vorm van een tampon gemaakt. Dit om de bloederigheid van de oorlog te symboliseren.

HALEN ALS:

- Je niet kunt leven zonder rollenspellen.
- Je kickt op tijdslimieten en domme spelfiguren.
- Je al jaren iedereen lastig valt met je goocheldoos.

RPG VOOR DE DS

Mocht je echt zitten te springen om een RPG voor de DS en je oog was gevallen op Lost Magic maar je durft het na het lezen van deze review toch niet aan, dan hebben we wel wat andere opties voor je, zoals bijvoorbeeld Mario and Luigi Partners in Time. Heb je die al, dan raden we je aan nog even je geld in je zak te houden voor later dit jaar. Dan komen namelijk Children of Mana en Contact uit (zeker in Amerika en dan via liksang.com te bestellen). Bovendien komt er een nieuwe Zelda aan en kunnen we ook nog genieten van Final Fantasy III. Er zit dus genoeg in het vat dat vrijwel zeker heel wat meer kwaliteit heeft dan Lost Magic.



Waarom heeft die drol van een van Basten, Huntelaar dan ook thuisgelaten!



CONCLUSIE

LOST MAGIC
NINTENDO DS
TAITO / UBISOFT
2 SPELERS (WI-FI)
OUT NOW

- Na 4 uur belandde het schijfje in de prullenbak.

Lost Magic is niet echt slecht als spel, maar het frustratiegehalte is te hoog om er van te kunnen genieten.

58 JEROEN



MotoGP'06
EEN UNIEKE KIJK OP RACEN
WWW.MOTOGPTHEGAME.COM
Game and Software © 2006 THQ Inc. MotoGP™ '06 and © 2006 Dorna Sports, S.L. MotoGP and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are the exclusive property of Dorna Sports, S.L. and/or their respective owners. Used under license. All Rights Reserved. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.
3+
www.pegi.info
CLIMAX
THQ
XBOX LIVE
Jump in.
XBOX 360

OP ZOEK NAAR SERVICE EN EEN STILLE COMPUTER

Ah, hallo, leuk dat je er bent. Mijn naam is Professor Boris. Ik heb hier vandaag een witte jas aangetrokken omdat ik het met jullie wil hebben over service. Ook wel een stukje service genoemd hier in de hoofdstad.



Geen wirwar van kabels meer, maar slechts één dikke draadboom zodat de airflow optimaal is.

Deze rubriek is namelijk in het leven geroepen om bepaalde dringende zaken onder de aandacht te brengen. Bijvoorbeeld de kwaliteit van een gameshop, de service van een webshop, de kwaliteit van een bepaald product en ga zo nog maar effe door. Maar misschien word je een beetje bang van mijn dokters outfit? Dat is juist de bedoeling. Mensen moeten weten dat ik serieus ben en met sjirurgiese precisie te werk ga. Let je op? Want daar ga ik...

IK BEN STIL

Niet zo heel erg lang geleden ging mijn computer kapot. Iets met de harde schijf die het niet meer deed en een videokaart die kortsluiting maakte. In ieder geval was het tijd voor een nieuwe bak.

Nu vind ik het leuk om zelf wat te knutselen aan een computer maar sinds ik met het aanbrengen van een stille fan op mijn processor erin was geslaagd om een paar pootjes van mijn processorhouder af te breken, laat ik het geknutsel over aan de pro's.

Ik was echter de laatste jaren niet zo heel erg tevreden meer over de Mycom en de Computerland. Er werken leuke mensen en de service is oké maar ik wil gewoon een killer bak. Zo'n computer met waterkoeling waarvan je alleen al door het uiterlijk weet dat je een wrede bak hebt.

Dus ik op zoek naar een computerzaak die wat meer richting de PC modding scene aanzit. Want ik weet dat die gasten lau zijn. En zo vond ik: 'Ik Ben Stil'.

IK BEN ECHT HEEL STIL

Een klein zaakje in Amsterdam dat gelieerd is aan het Duitse 'Ich Bin Leise', dat daar echt super large is, waar kwaliteit en een fascinatie voor techniek het allerbelangrijkste zijn.

Bij Ik Ben Stil zorgen ze dat je computer uit de allerbeste componenten bestaat maar ze zorgen ook, zoals de naam al zegt, dat je computer volledig geruisloos werkt. Dat is wel zo lekker als het ding in je slaapkamer staat en de hele nacht bezig is om die nieuwsgroepen leeg te trekken.

Niet alleen wordt je processor, de kast en de voeding voorzien van de beste fans en een geluidwerende padding, ook zul je in je kast geen wirwar van kabels aantreffen, maar slechts één dikke draadboom zodat de airflow optimaal is.

IK BEN ONLINE

Maar het belangrijkste is de service. Bij Ik Ben Stil geloven ze in een persoonlijke aanpak waardoor je altijd welkom bent om een babbeltje te maken over je nieuwe monster PC en ze doen nooit moeilijk over het omruilen, repareren of aanpassen van je configuratie.

Overigens heeft Ik Ben Stil een eigen webshop op www.ikbenstil.nl en hopelijk kun je daar in de toekomst terecht voor een officiële door PU & Gamekings goedgekeurde custom made monster PC. Maar ik wil natuurlijk geen reclame maken ;-)

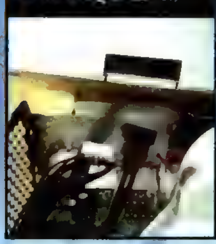




Goede fans zijn essentieel voor een stille PC.

MIJN XBOX 360 IS STIL

Ik irriteer me al een tijdje aan de herrie die mijn Xbox 360 maakt. Dus ik nam mijn 360 mee naar Ik Ben Stil om eens te laten uitzoeken waarom dat ding zo veel kabaal maakt.
En wat wisten de experts me te vertellen? De fan die in de Xbox 360 zit is een fan die je veel bij servers aantreft. Het is een hele goede en dure fan die welliswaar wat meer geluid maakt maar wel goed koelt.
Het lijkt er dus op dat Microsoft geen enkel risico wilde nemen met oververhitting en dus die duurdere lawaai fan heeft gebruikt. Overigens is die zo vervangen door een stiller exemplaar ;-). Nu de DVD speler nog en je Xbox 360 is zo stil als een muis.





Zelfs de medewerkers van Ik Ben Stil werken vrijwel geruisloos...

PROFESSOR BORIS LOST HET OP...

Heb jij een probleem met een computer die je hebt gekocht? Was de service bij een online gameshop niet goed? Was de Nintendo DS die je bij de Free hebt aangeschaft overduidelijk een gebruikt exemplaar met een dikke zwarte vlek erop?
Professor Boris staat klaar om je te helpen. Het enige dat je hoeft te doen, is een mailtje te sturen naar de redactie waarin je duidelijk je probleem omschrijft en Professor Boris trekt zijn laarzen aan en gaat op pad om het recht te doen zegevieren.
Mail naar: redactie@powerunlimited.nl ovv Professor Boris.

HALF-LIFE 2:

„BETER IN BALANS, BETER VERHAAL EN WAANZINNIG SPELGENOT."

Half-Life 2 was een klassieker die ondanks herhaaldelijk uitstel de beloften ruimschoots inloste. Jan bekeek of ook Episode One, dat oorspronkelijk Aftermath heette, z'n vooraf toegedichte kwaliteiten kan waarmaken.

Half-Life 2 was en is een geweldig spel dat deed smachten naar meer. Meer van die fantastische gameplay die ervoor zorgde dat puzzels en shootouts naar een nieuw niveau werden gebracht. Meer van die oogstrelende graphics die zelfs op mid-end PC's een vloeiende en prachtige speelwereld tot leven toverden. Meer van dezelfde, overtuigende interactie met personages die niet langer als statische robots door het beeld heen hobbelden, maar levende spelfiguren zijn met wisselende gezichtsuitdrukkingen en realistische gedragingen. Meer van dit heerlijks. Toe Valve, geeft het ons!

GEEN UITLEG

Maar we willen vooral meer omdat we willen weten hoe het af is gelopen met Alyx en Gordon boven in de Citadel op het moment van de explosie toen de tijd stil werd gezet. En we willen weten wat de G-Man deze keer in zijn schild voert. Antwoorden, The Big Picture, verklaringen.

Diegenen die daar naar op zoek zijn, moet ik deels teleurstellen. Episode One laat je wederom achter met een hele reeks vragen; er moet immers genoeg te raden overblijven voor Episode Two en Three. Die boefjes bij Valve, ook!

KORT & MAGISTRAAL

Qua gameplay werd ik ruimschoots gecompenseerd. Ruimschoots in de zin dat iedere minuut van het spel sensationeel is. Niet ruimschoots in de letterlijke zin van het woord, want Episode One is aan de korte kant. In een middagje ben je door de game heen. Vier, vijf, zes uurtjes... en dan heb je het wel gehad.

Toch staat een ding als een paal boven water: op het gebied van innovatie, A.I. en beleving heeft Episode One de zaakjes magistraal voor elkaar.

ALYX

Episode One gaat letterlijk verder waar HL 2 ophield. Je krijgt een korte uitleg over hoe je de explosie uit het origineel hebt overleefd, waarna je weer vertrouwd met je Gravity Gun op stap gaat.

De Gravity Gun; het experimentele wapen waarmee je houten platen, brokstukken en radiators 'opzoog' en gebruikte als schild, projectiel of om puzzels mee op te lossen, is ook nu weer een van de peilers van de gameplay.

De game kent vijf hoofdstukken en samen vormen ze een geheel dat beter in balans is dan ooit, nooit verveeld en je voort blijft stuwen. De shootouts zijn sensationeel en leggen je het vuur aan de schenen en ook de puzzels in de reactor van de Citadel steken goed in elkaar.

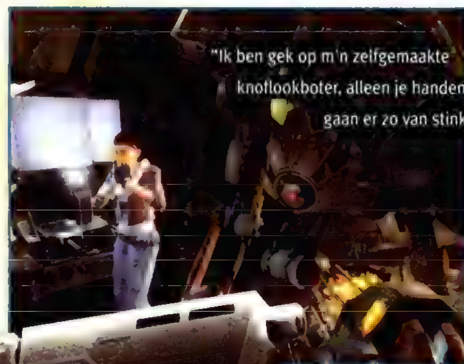
Waren de meeste shootouts in het origineel beperkt tot één enkel type vijand, nu komen zowel monsters als Combine soldaten tegelijkertijd je het leven zuur maken. Opvallendste verandering is het feit dat Alyx het grootste deel van het spel aan je zijde meevecht. Ze is de verteller, je kompaan



Chagrijnig ding hoor; komt altijd op hoge poten aanlopen.

ACH GUT, HEB JE HEEL ERG JE TEEN GESTOTEN? MOET ALYX ER EEN KUSJE OP GEVEN?





"Ik ben gek op m'n zelfgemaakte knoflookboter, alleen je handen gaan er zo van stinken."



BETER DAN DE FILM

Als ik naar de film ga ben ik sowieso 8 à 9 euro kwijt voor een kaartje. Soms komen daar nog reserveringskosten bij. Ik koop voorts wat drinken en een containertje popcorn en dan zit ik al snel op 20 euro.

Episode One kost ook 20 euro en kun je thuis online bestellen of in de winkel halen. In dat laatste geval zit er een doosje om de game heen met een stoere cover van Alyx.

Een goede film duurt ongeveer twee uur. Maar soms weet je niet van te voren of de film goed is. Hoe vaak heb ik niet dat ik bij het verlaten van de bioscoop denk 'mmm, wel aardig', om vervolgens de rolprent bij thuiskomst alweer vergeten te zijn.

Bij Episode One wist ik van te voren dat het goed zou zijn, maar zo goed...? De game duurt ongeveer net zo lang als drie films. Al zullen er ook gamers zijn die er twee films, ik bedoel vier uur over doen om Episode One uit te spelen.

Wat ik eigenlijk wil zeggen is dit: skip die ene film, scoor deze game en je zult een spelervaring van 4 à 6 uur scoren waaraan geen film kan tippen.



EPISODE ONE

JAN REDT CITY 17

HL 2: EPISODE ONE =



en scherpschutter en jaagt op die manier heel wat baddies voor je over de kling. Je zou bijna verliefd op deze exotische dame worden.

De samenwerking tussen jou en Alyx is bovendien beter dan in menig teamgesimuleerde shooter en tilt de vertelstijl naar een hoger plan.

18 MAANDEN NA DATO...

HL 2 verscheen eind 2004. Zestien november 2004 om precies te zijn. Achttien maanden later is Episode One nog steeds een van de mooiste games van dit moment. Sterker, Episode One ziet er beter uit dan HL 2, zeker als je een videokaart hebt die hoge resoluties en HDR lichteffecten ondersteunt.

Natuurlijk voelt het allemaal bekend en heeft Valve geen volledige 'nieuwe' game gemaakt. Er zijn momenten waarbij ik het gevoel had HL 2 na te spelen. Maar deze visuele en inhoudelijke deja-vu biedt tegelijkertijd meer dan genoeg vernieuwing en opwindende ervaringen om je de volle rit aan je monitor gekluisterd te houden.

De gameplay is beter in balans, het verhaal wordt beter verteld en het spelgenot is waanzinnig. Eind dit jaar moet Episode Two verschijnen en ik kan nu al niet wachten...

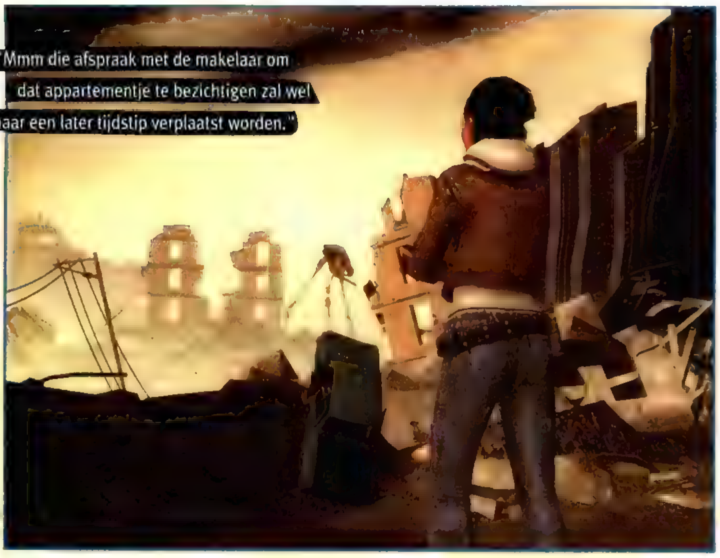
HALEN ALS:

- Je HL 2 hebt gespeeld.
- Je HL 2 niet hebt gespeeld.
- Je ze allemaal op een rijtje hebt.



STAND-ALONE

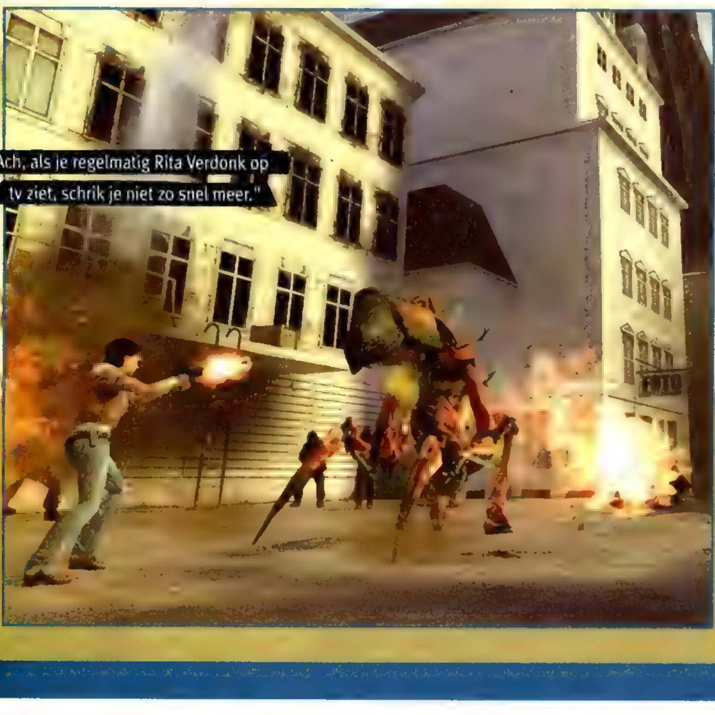
Episode One is een stand-alone add-on, iets dat vrij ongebruikelijk is bij uitbreidingen. Anders gezegd; je kunt deze game spelen zonder het origineel in bezit te hebben. En dat is leuk want je krijgt er ook meteen Half-Life 2 Deathmatch en Half-Life 1 Deathmatch: Source bij. Beschik je over HL 2 , dan heb je die multiplayer games al.



"Mmm die afspraak met de makelaar om dat appartementje te bezichtigen zal wel naar een later tijdstip verplaatst worden."



Zeker teveel naar Arjan Robben gekeken.



"Ach, als je regelmatig Rita Verdonk op tv ziet, schrik je niet zo snel meer."

CONCLUSIE

PC
VALVE / ELECTRONIC ARTS
1 – 16 SPELERS
OUT NOW

Uitgespeeld in vijf uur.

Oei, oei, oei wat is HL 2: Episode One kort. Maar oh, oh, oh wat is dit een onwaarschijnlijk goed spel. Ik hunker nu al naar Episode Two.

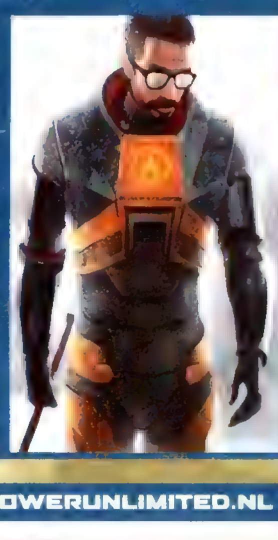
87



JAN

IS GORDON GAY?

Al spelende vroeg ik me deze keer ook weer af wat er toch met die Gordon aan de hand is. De man houdt zijn kaken de hele game stijf op elkaar en dat terwijl Alyx hem om de hals vliegt, met hem flirt en kwekt als een vogeltje. Is Gordon a-seksueel en voelt hij de hints niet, of speelt hij hard to get? Een beetje gezonde man met zo'n leuke babe aan zijn zijde had allang een move gemaakt. Rare snuiter hoor, die Freeman.



AUTO ASSAULT

RACEN MET EEN DODELIJKE TWIST

„EEN LEUK ALTERNATIEF VOOR ONLINE FANATEN."


Hè, hè, dat lucht op.

Ditmaal een MMORPG zonder ridders, elfen en trollen. In Auto Assault draait het om snelle car combat in een apocalyptische wereld met een hoog sci-fi gehalte.

Allereerst mijn excuses voor het feit dat deze review ietwat aan de late kant is. De game is inmiddels namelijk al een tijdje uit. Ik heb er bewust voor gekozen om een nummertje te wachten, anders had ik een review moeten schrijven gebaseerd op de tijd die ik op de bèta-server heb doorgebracht en dat had de game door een paar vervelende bugs punten gekost.

Inmiddels blijken inderdaad veel problemen te zijn verholpen maar enkele oneffenheden zijn nog steeds niet weggestreken. Maar wat niet is kan nog komen bij een MMORPG, want met de nodige patches heeft deze titel wel de potentie om online fanaten op zoek naar snelle actie een leuk alternatief te bieden.

AAN GORT

Het principe is simpel; je maakt een personage aan met daarbij de keuze uit drie rassen en vier klassen. Denk hierbij aan een Warrior, Healer, Assassin en Hunter (die Pets gebruikt) klasse.

Vervolgens scheur je met kleine en grote voertuigen door een apocalyptische wereld en knal je iedereen die niet bij jouw club hoort aan gort.

De wereld is overigens niet aaneengesloten en bestaat uit meerdere grote instances die bomvol met missies zitten. Wel belangrijk om te vermelden is dat deze, los van de groepsmissies, grotendeels draaien om het vinden of verslaan van respectievelijk een bepaald aantal voorwerpen of vijanden. Je moet dus wel het nodige geduld hebben om een beetje te grinden, want dat is in feite wat de standaard missies je laten doen.

Red je het tot de hogere levels dan word je beloond met grootschalige Player versus Player gevechten.

De eerder genoemde oneffenheden vind je vooral op het gebied van de graphics en audio. Soms ontbreekt er willekeurig audio bij een bepaalde handeling en kan de framerate na een tijdje spelen zwaar inzakken en is een herstart vereist.

Voor de rest ziet de game er goed uit, met uitzondering van de ietwat grauwe steden die je te voet bezoekt.

AUTO ASSAULT =



STERKE OPZET

In de huidige staat is Auto Assault dus niet zonder fouten maar de opzet is sterk, de wereld origineel en de gameplay kent leuke elementen.

Toch is Auto Assault momenteel vooral interessant voor MMO gamers die op zoek zijn naar iets anders dan een standaard online RPG. En over een paar patches, als de game wat strakker draait en de wereld iets drukker bevolkt is, zou het ook voor de rest van de online community interessant kunnen worden om achter het stuur te kruipen.

HALEN ALS:

- Je van racen en MMO's houdt.
- Je niet te hoge eisen stelt aan de kwaliteit van een MMO.

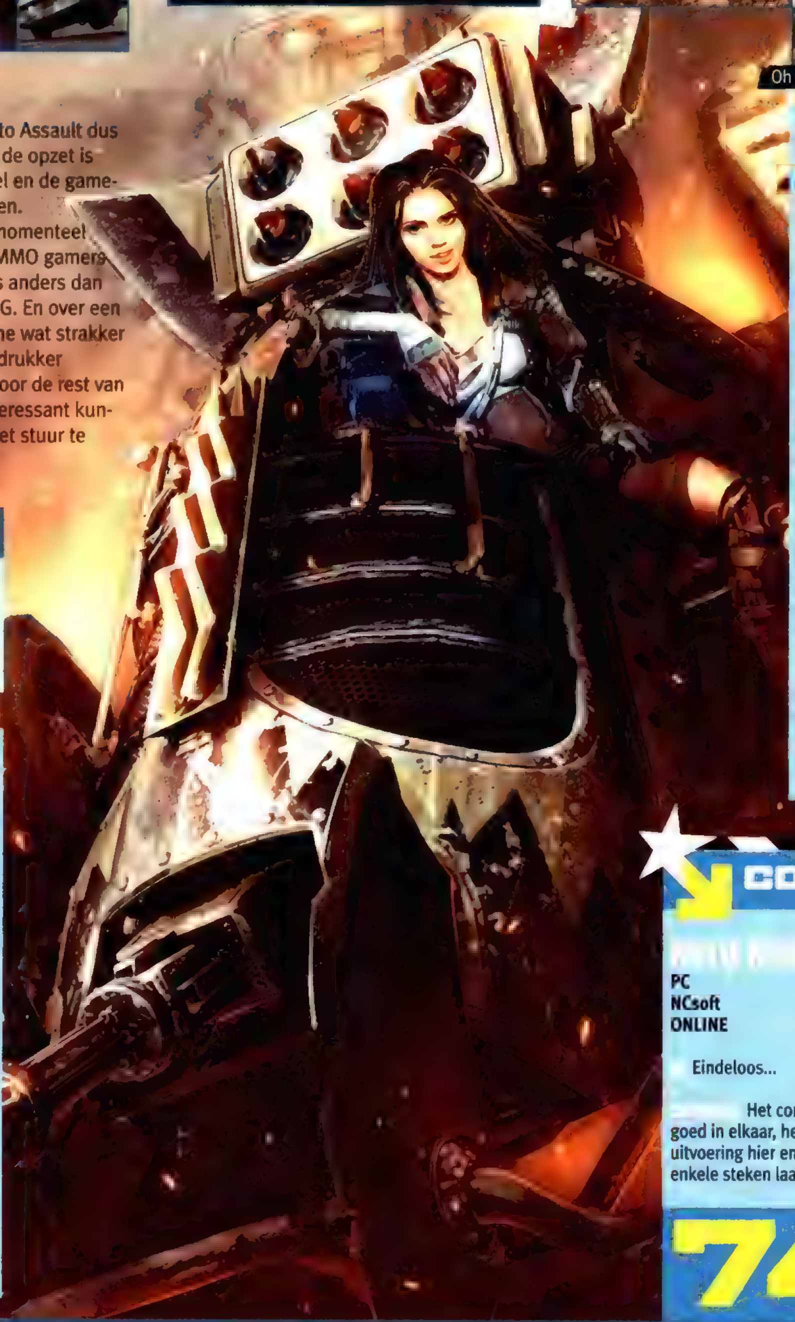
HAVOK CHAOS

Ondanks de vele dobbelsteen worpen die achter de schermen plaatsvinden en gerelateerd zijn aan jouw statistieken, is de actie volledig realtime. Dit levert snelle gevechten op waarbij dankzij de Havok engine de nodige elementen in de omgevingen ontpoffen. Toch is de game overduidelijk een MMO want de besturing en het rijgedrag van jouw auto zijn niet zo responsief als in een puur racespel, ondanks dat het wel in de buurt komt. Gelukkig zorgt de uit elkaar spattende omgeving voor genoeg afleiding.


Daar sta je dan. Laatste ronde in de Staatsloterij Show.
Op welke auto past mijn sleuteltje?


Dat moet een Citroën Jumper zijn.


Oh nee, dit is 'm...



MONEY MONEY MONEY

Het is zonde dat NCsoft Auto Assault niet in hetzelfde businessmodel heeft weten te proppen als Guild Wars en de game zonder maandelijkse abonnementskosten uitbrengt. Elke MMO die een minder grote wereld biedt dan World of WarCraft moet zich wat mij betreft verantwoorden door middel van unieke compenserende gameplay, iets dat zelden gebeurt.
In de praktijk zijn er natuurlijk maar weinig MMO's die de schaal van WoW evenaren, en evengoed moet je voor toegang tot de meeste online spelwerelden in de buidel tasten. Maar goed, in een perfecte wereld is natuurlijk alles gratis.

CONCLUSIE

PC
NCsoft
ONLINE

Eindeloos...

Het concept van Auto Assault zit goed in elkaar, het is alleen zonde dat de uitvoering hier en daar op technisch gebied enkele steken laat vallen.

74

STEVEN

X-MEN THE OFFICIAL GAME

DE REALITEITSTHEORIE VAN DRS. STEVEN

"BUGS OF NIET, DIE GAME MOET VOOR DE PREMIÈRE IN DE WINKELS LIGGEN"

Er zijn vele theorieën over verschillende dimensies waar meerdere realiteiten naast elkaar bestaan. Hoe kan dat en wat zijn de mogelijke verschillen tussen deze realiteiten? Hier een volledig fictief en hypothetisch voorbeeld, van de hand van Drs. Steven...


Dan moet je ook niet tegen 'm zeggen: 'geef me de vijf'.

REALITEIT A

Er komt een nieuwe X-Men film aan. Het zou natuurlijk heel leuk zijn als we tegelijkertijd een vette X-Men game zouden uitbrengen.

Wat zeg je? Er is een team van echte comic liefhebbers al twee jaar bezig met een game gebaseerd op de derde X-Men film? Tof! Laten we daar dan maar eens langs gaan om te kijken of het iets is.

Nou jongens, dat ziet er goed uit. Het is dan wel een simpele beat'em-up, maar indien goed uitgevoerd kan dat erg leuk zijn. Ik zie dat alle X-Men aanwezig zijn en dat er een vier speler co-op mode is, zelfs online. Knap gedaan. Poeh hé, heeft iedereen zoveel verschillende moves of zijn jullie alleen los gegaan op Wolverine?

Ah, ik zie het al. De rest heeft ook een uitgebreid assortiment aan moves bekend uit de films en comics. Wow, dat was een vette special move! Ongelooflijk! Oh, wat doe je nu? Is dit een soort van supercombo die je met z'n vieren doet? Geweldig!

Ik zal heel eerlijk zijn jongens, de game ziet er retestrak uit en wij zouden hem graag uitgeven. Alles ziet er redelijk compleet uit, maar denk je dat jullie 'm op tijd afhebben zodat we de game een paar weken voor de première van de film in de winkels kunnen hebben? Wat? Serieus? De game is al een paar maanden af en jullie zijn alleen nog maar aan het tweaken? Dat is goed nieuws. Ik denk dat we een deal hebben.

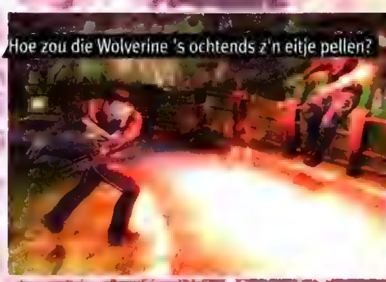
REALITEIT B

Nou jongens, er komt weer een nieuwe X-Men Film aan. En we hebben de licentie, dus het zou wel heel zonde zijn als we daar niets mee doen. Kunnen we er niet een team op zetten? Ik weet dat het niet zo goed uitkomt. Dan maken ze er toch gewoon een simpele beat'em-up van. Je weet wel, een beetje door levels lopen en een beetje op die knoppen rammen.

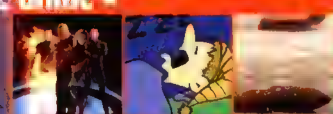
Jezus, ik vraag toch niet om het wiel opnieuw uit te vinden! Er slingert vast nog wel ergens een engine rond.

Tijdsdruk? Inderdaad, de première van de film zit er aan te komen. Als het te veel moeite is dan stop je er toch gewoon een paar X-Men minder in. Die Wolverine is wel populair. Iceman mag ook wel van mij. Oh, en doe die weirde knakker er maar bij... Nightcrawler. Laat de rest maar zitten.

Ach, als ze maar kunnen lopen en een beetje kunnen beuken. Speciale supermoves zijn optioneel. En je weet het hè, bugs of niet, die game moet voor de première in de winkels liggen.


Hoe zou die Wolverine 's ochtends z'n eitje pellen?

X-MEN: THE OFFICIAL GAME =



TERUG OP AARDE

Zoals je waarschijnlijk vermoedt, geeft Realiteit B een beter beeld van de kwaliteit van X-Men: The Official Game dan Realiteit A (zij het ietwat overdreven).

Ik wil hier overigens helemaal niet mee insinueren dat de game is gemaakt door een paar zoutloze hebberige pannenkoeken die niets van games weten. Maar zeker bij een game met een filmlicentie zijn er kennelijk toch te veel factoren die het productieproces beïnvloeden om een vette titel af te leveren. Een enkele keer gaat het goed, maar meestal zorgt de aanwezigheid van een filmlicentie ervoor dat het afgeraffeld wordt.

HALEN ALS:

- De liefde voor de X-Men je blind maakt.
- Je geen waarde hecht aan hoogstaande gameplay.
- Je gewoon niet houdt van góede beat'em-ups.


De wave werd krachtig ingezet.

CONCLUSIE

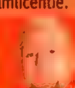
X-MEN: THE OFFICIAL GAME

XBOX 360
ACTIVISION/CONTACT DATA
1 SPELER
OUT NOW

+ Deze game vloog sneller uit mijn Xbox dan het duurde om 'm uit te spelen. Na een uurtje of twee kon ik het geduld voor dit hersenloze knoppengeram echt niet meer opbrengen.

Deze X-Men is een schoolvoorbeeld van een game met een filmlicentie die te gehaast wordt uitgebracht en te veel steken laat vallen om het stigma af te schudden dat heerst omtrent games met een filmlicentie.

55


STEVEN


Jamba
www.jamba.nl
SMS NAAR 4636*
Oranje Fan Kit
Mobile software
met de 5 populairste WK-Sounds.
Klik op de bal en laat horen
dat je fan bent!
S3041on
Funsounds
HOLLAND 3 - DUITSLAND 0 F5314on
GOAL, GOAL, GOAL F5315on
WAT ZIJN DIE DUITSERS STIL F5316on
WAT ZIJN DIE FRANSEN STIL F5317on
We Are The Champions
REAL R4393on
POLY P5420on
MONO M5350on
FUNSOUNDS
AANVALLUH F5309on
GOAL NEDERLAND F5310on
HUP HOLLAND HUP F5311on
NEDERLAND WERELDKAMPIOEN F5312on
RUUDJE F5313on
W7973on
VIDEORINGTONE
V2362on
THEME
S3039on
Nederland wordt Wereldkampioen!
WALLPAPERS
W7974on
W7975on
W7976on
W7977on
ANIMATEDWALLPAPERS
AW2990on
AW2991on
AW2992on
MOBILEWATCH
S3033on
WALLPAPERS
DE BESTE EN NIEUWSTE WALLPAPERS!
W7960on
W7961on
W7962on
W7963on
W7964on W7965on W7966on W7967on W7968on W7969on W7970on W7971on W7972on
MOBILEWATCHES
S3033on S3034on S3035on
S3036on S3037on S3038on
GAMES
DE BESTE ACTION GAMES. ALTIJD EN ALLEEN BIJ JAMBA!
ZOO TYCOON 2 PG230on
ARKANOID PG231on
ACTION TWISTER PG232on
SENSIBLE SOCCER PG233on
WORMS 2 PG234on
RACING FEVER GT PG235on
JEWEL QUEST PG236on
PAINTBALL PG237on
PAC MAN PG238on
SOLITAIRE DELUXE PG239on
TABLEDANCE PG240on
SUDOKU GARDEN PG241on
PUZZLE BOBBLE PG242on
BOWLING XXX PG243on
VIDEO RINGTONES
Shakira Hips Don't Lie V2350on
Bob Sinclar World, Hold On V2351on
Mariah Carey Say Something V2352on
Crazy Frog Knight Rider V2353on
Crazy Frog Nederl. Volkslied V2354on
Black Eyed Peas Pump It V2355on
Pussycat Dolls Beep V2356on
Rihanna S.O.S. V2357on
Red Hot Chili P. Dani California V2358on
Eminem Lose Yourself V2359on
50 Cent Hustler's Ambition V2360on
Pink Stupid Girls V2361on
FUNSOUNDS
1) ZWARE SNURKER F5290on
2) OUDE TELEFOON F5291on
3) RUSTIG BLIJVEN F5292on
4) GROTE HOND F5293on
5) BASSIE BELASTINGSDIENST F5294on
6) GILLEND SPEENVARKEN F5295on
7) LUCHTALARM F5296on
8) SMS LACHT F5297on
9) LEKKER BELLEN F5298on
10) SAMBA MUIS F5299on
11) MESSAGE FROM DARK SIDE F5300on
12) DRONKEN TELEFOON F5301on
13) V8 MOTOR F5302on
14) FIETS TOETER F5303on
15) POLICE GETTING SICK F5304on
16) BEAUTY BELL RING F5305on
17) BLIJE BABY F5306on
18) DEURBEL F5307on
19) NEEM NOU OP F5308on
REALTONES
1) CHRISTINA MILIAN - SAY I R4375on
2) BOB SINCLAR - WORLD, HOLD ON R4376on
3) RED HOT CHILI PEPPERS - DANI... R4377on
4) SHAKIRA - HIPS DON'T LIE R4378on
5) NELLY FURTADO - MANEATER R4379on
6) RAFFAËLA - RIGHT HERE RIGHT NOW R4380on
7) SEAN PAUL - TEMPERATURE R4381on
8) DANIEL POWTER - FREE LOOP R4382on
9) LL COOL J - CONTROL MYSELF R4383on
10) GNARLS BARKLEY - CRAZY R4384on
11) BUSTA RHYMES - TOUCH IT R4385on
12) BLACK EYED PEAS - PUMP IT R4386on
13) EXTINCE - 20 JR. R4387on
14) BEYONCÉ - CHECK ON IT R4388on
15) HI TACK - SOMEBODY'S WATCHING ME R4389on
16) MECK - THUNDER IN MY HEART... R4390on
17) SEWN - THE FEELING R4391on
18) JUANES - LA CAMISA NEGRA R4392on
ZO BESTEL JE!
Download wat jij wil bij Jamba en SMS naar 4636*
1 Schrijf V2350on
2 Stuur je SMS naar 4636*
3 Bevestig V2350ok
4 Klik op de link
5 Ontvang je eerste product
SOFTWARE
MOBILE FLASHLIGHT S3030on
GIRL FACTOR S3031on
LIE SPY S3032on
Klantenservice:
0900 - 202 54 12 (0,13€/min) of info-nl@jamba.net
Controleer voordat je bestelt of je telefoon geschikt is voor het product van je keuze en dat je de juiste WAP/GPRS/UMTS instellingen hebt. Wallpapers en Animated Wallpapers voor o.a. Nokia 3100, 3220, 3650, 3660, 6230, 6260, 6600, 6630, 7260, 7610, 7650. Samsung E300, E700, E800, P510. Funsounds en Real Ringtones voor o.a. Nokia 3200, 3220, 3650, 3660, 5140, 6230, 6260, 6600, 6630, 6810, 6820, 7200, 7260, 7600, 7610, 7650. Samsung E300, E600, E700, E800, P510. Videoringtones voor Nokia 3650, 3660, 6600, 7610, 7650, N-gage (QD). Software en Games geschikt voor de meeste Nokia 6230, 6610, 3510(i), 7250(i), 6100, 6600. Samsung E600, E700, E800, P510. Voor een compleet overzicht ga naar www.jamba.nl
*Jamba is een service van Jamster Int. Route des Arsenaux 41. Case Postale 249. CH-1705-Fribourg, Zwiterland. In de wekelijks Fun Club abonnementsdienst ontvang je een download tegoed van 1 ringtone (incl. mono, poly, real music, video ringtones, funsounds) + 1 wallpaper (incl. Animated wallpapers, z/w logos en Themes) + 1 game (inclusief softwares en mobile videos) voor maar €4,50 – dat is bestellen vanaf €1,50/product! Als je geen gebruik van de service meer wilt maken SMS stopclubfun naar 4636 Niet gebruikt tegoed blijft geldig tot het moment van afmelding. Minderjarig: vraag toestemming aan je ouders voordat je bestelt.

"UT 2007 IS SNELLE, BRUTE, IN-YOUR-FACE MULTIPLAYER ACTIE"



JEFF MORRIS, PRODUCER UT 2007



Unreal Tournament 2007 trok op de E3 weer absurd veel bekijks. Zo lang als bij Half-Life 2 twee jaar geleden, waren de rijen nog net niet maar het was dringen voor de booth van Epic. PU wurmde zich naar binnen en tackelde UT 2007 producer Jeff Morris.

PU: We hebben Enemy Territory: Quake Wars gezien, en we hebben Unreal Tournament 2007 gezien. Waarom vind jij dat UT 2007 de betere game is?
JEFF: Ik doe niet aan "bad mouthing". De consumenten maken het uiteindelijk uit.

PU: Natuurlijk ziet UT 2007 er prachtig uit. Maar dat mogen we ook van een nieuwe engine verwachten. Wat zijn de grootste inhoudelijke vernieuwingen?
JEFF: Er zijn heel veel vernieuwingen. Belangrijkste is de terugkeer van de up, close & personal combat stijl zoals we die neer hebben gezet in het originele UT. Een ander groot verschil zijn de twee voertuigenteams in de vernieuwde Onslaught mode. Er is het Axon team met een combinatie van de beste voertuigen uit UT 2004, en er is nieuw team: de Necris. De verschillende voertuigen van de Axon spelen totaal anders dan die van de Necris.

PU: Een nieuwe UT betekende vroeger altijd 'upgraden die PC'. Of nog erger; een hele nieuwe PC aanschaffen! Hebben we straks weer een NASA machine nodig om het spel te kunnen draaien? We gokken op minstens een SLI moederbord en twee dikke videokaarten erin?
JEFF: Het is nog te vroeg om nu al te gaan stellen wat de uiteindelijke systeemeisen worden. Maar we maken al meer dan een jaar demo-versies op beschikbare hardware. Epic heeft altijd een hele brede reeks verschillende configuraties ondersteund, van mid-end PC's tot high-end PC's en hetzelfde zal het geval zijn met UT 2007.

PU: Met steeds grotere maps en meer mensen die tegelijkertijd hetzelfde potje UT 2007 spelen, ligt een veranderende speelsnelheid op de loer. Haal je daarmee niet de angel uit het UT concept?
JEFF: De voertuigen in UT 2004 hielpen gamers al sneller van A naar B te gaan. Voor UT 2007 hebben we de hoverboard. Hiermee is het mogelijk om na je dood zo snel mogelijk terug te keren naar het epicentrum van het slagveld. Daarnaast laten we een aantal powerups terugkomen waardoor spelers het langer volhouden tegen grote groepen vijanden. Lange afstandwapens zijn bovendien verbeterd en voertuigen zijn zwaarder uitgerust. Dit alles om veel gamers vlot bij elkaar te brengen om er elkaar vervolgens in stukken te schieten...

PU: Hoe zou je de UT feel omschrijven?
JEFF: Snelle, brute, in-your-face multiplayer actie.



PU: Waar ben jezelf het meest trots op?
JEFF: Ik ben echt heel blij hoe goed de verschillende teams in balans zijn, vooral op het gebied van voertuigen. De diverse voertuigen per kant zijn zo verschillend en dat levert waanzinnige beelden op tijdens grootschalige shootouts!

PU: Komt de PC versie tegelijk uit met de Xbox 360 en de PS3 versie? Of zal de PC versie het voortouw nemen.
JEFF: We hebben vooralsnog enkel een PC en een PS3 versie aangekondigd.

PU: Zeg ons dat de game dit jaar nog uitkomt, in ieder geval voor de PC.
JEFF: Het is nog te vroeg om daar iets over te zeggen. Voor deze game geldt heel duidelijk...

PU & JEFF IN KOOR:.. IT'S DONE, WHEN ITS DONE!



Als de grootste fantasie van een man een avontuurtje met twee vrouwen tegelijk is, hoe moet het Jan dan wel niet zijn vergaan? Player Meyroos had de afgelopen weken maarliefst drie fraaie dames in z'n macht...

De liefde bedrijven met drie vrouwen zal wellicht waanzinnig geil zijn, je wordt er ongetwijfeld ook heel erg moe van. Net zoals bepaalde gamers moe worden van point-and-click adventures (briljant bruggetje, Jan - Ed).

Zeker wanneer de nadruk ligt op veel conversatie, zoals bij de meeste van dergelijke titels het geval is, haken de meeste gamers af.

Voor liefhebbers van dit ooit zo populaire genre, is het verhalende karakter echter juist een pluspunt. Mits goed uitgewerkt, gesterkt door overtuigende personages, laat een goed adventure zich spelen als een meeslepend boek.

Mijn conclusie, na drie recente wijs-en-klik avontuurtjes, is dat spelen met vrouwen erg leuk is maar dat er altijd wel een leeghoofdig zeikwijf tussen zit.

KEEPSAKE

Keepsake lijkt zich te hebben laten inspireren door Harry Potter want ook in deze game speel je een tovenaarsleerling die naar een tovenaarsschool gaat, in een bekende Middeleeuwse fantasy setting.

De leerlinge in kwestie is de roodharige Lydia die eenmaal aangekomen op de plek van bestemming, het kasteel waarin haar school gevestigd is, totaal verlaten aantreft.

Al snel stuit je op een witte wolf die is opgesloten in een kast. De wolf blijkt betoverd te zijn en samen met deze viervoeter mag je het raadsel oplossen...

Aanvankelijk deed Keepsake me denken aan de oude King Quest games maar al snel



POINT-AND-CLICK MET DRIE HELDIN

DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY

"ZUCHT, ZWIJMEL. IK BEN VERLIEFD!"

VERHAAL & ACHTERGROND Dreamfall is het vervolg op The Longest Journey; een meesterwerkje dat alweer heel wat jaartjes achter ons ligt.

Dreamfall kent drie speelbare personages maar het grootste deel speel je als Zoë Castillo, een meisje dat thuis bij haar vader woont en even niet weet wat ze met haar leven moet.

Bij toeval belandt ze samen met haar robotaap (jawel) in een avontuur van epische proporties. Daarbij reis je over de hele wereld en beland je - volgens goed Dreamfall gebruik - ook in parallelle werelden.

ADVENTURE-GEHALTE Dreamfall is Adventure met een gouden hoofdletter A... met één groot minpunt: er valt niet zoveel te doen. Echter, de personages komen zo goed tot leven dat het me geen moment hinderde. Dreamfall's verhaal is gewoon briljant en meeslepend. Jammer dat de puzzels wat schaarser zijn dan bij de voorganger maar dat hiaat nam ik met liefde op de koop toe.

Ook het gegeven dat je je personage(s) direct bestuurt, vond ik prettig en zorgde ervoor dat ik me nog meer verbonden voelde met hetgeen zich op het scherm afspeelde.

De muis-toetsenbord combinatie is niet ideaal voor dit spel maar bij elke PC zaak kun je een gamepad scoren, en op de Xbox zijn de controls al helemaal geen probleem.

Het spel kent veel goed geschreven dialogen (waarbij je geringe invloed hebt op het verloop ervan) en een knappe verdieping van de personages.

De 3D graphics zijn technisch wat achterhaald maar de grafische stijl is consistent en zal je keer op keer verrassen.

Minder interessant vond ik de simpele combat elementen maar dat doet geen afbreuk aan de magie van dit fantastische avontuur. Dreamfall is een game die je na afloop echt even ademloos achterlaat, snakkend naar meer.

Zoë Castillo is zonder twijfel de lekkerste chick van de drie op deze pagina's beschreven games. Haar Engelse accent, haar betoverende kijkers (ik raakte echt verloren in haar ogen), dat blote buikje en dat jonge, avontuurlijke ondeugende... zucht, zwijmel. Ik ben verliefd!



CONCLUSIE

DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY
FUNCOM/EASY COMPUTING
PC EN XBOX
1 SPELER
LENTE 2006

85

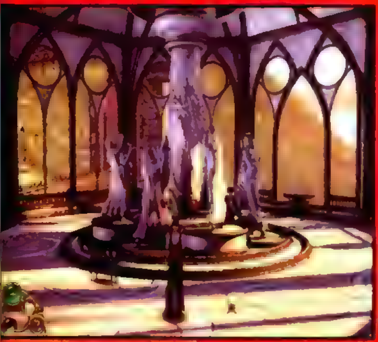

JAN

SPACE MONKEY

Mijn twee favoriete adventures of all time zijn Space Quest en Monkey Island. Beide onvoorstelbaar grappige series met een wannabee hero die voortdurend in zeven sloten tegelijk loopt.

Of er ooit nog nieuwe delen van komen? Het lijkt me niet erg aannemelijk. En afgaande op het geforceerd, opnieuw tot leven wekken van Larry Laffer een paar jaar geleden, is dat misschien ook maar beter zo...





verslapte mijn interesse in dit spel.

De game volgt netjes de adventure conventies, waarbij voorwerpen met elkaar gecombineerd worden en puzzels dienen te worden opgelost. De raadsels steken aardig in elkaar en lopen op in moeilijkheidsgraad, al naar gelang het spel zich ontvouwt.

Probleem dat ik met dit spel heb, is dat het verhaal vreselijk traag op gang komt en absoluut niet boeide. Pas naar het einde toe wordt het een beetje spannend. Voorts is de voice-acting van de personages tergend slecht en dat verziekt de sfeer behoorlijk.

Echt storend is dat je eigenlijk voortdurend door lege gangen en kamers loopt op zoek naar een puzzel om vervolgens weer door andere lege gangen en kamers te lopen op zoek naar iets om te doen. Tel daar het vele backtracking bij op en je begrijpt dat Keepsake een behoorlijk suf avontuurtje oplevert.

SEXAPPEAL: Lydia is een beetje een gek meisje en absoluut niet mijn type. Haar kapsel trek ik niet, haar voice-acting is zozo en bovendien loopt ze maar een beetje doelloos rond in de lege fantasiewereld van Keepsake. Als heldin vind ik haar bovendien niet daadkrachtig genoeg. Typisch een gevalletje 'bel mij niet, ik bel jou wel'.



„TYPISCH EEN GEVALLETJE 'BEL MIJ NIET, IK BEL JOU WEL'."

CONCLUSIE

KEEPSAKE
WICKED STUDIOS/LIGHTHOUSE INTERACTIVE
PC
1 SPELER
OUT NOW

50
JAN

AVONTUREN NEN

JAN SPEELT MET VROUWEN

PARADISE



VERHAAL & ACHTERGROND: Benoît Sokal, de bedenker van Syberia I & II, schuift in Paradise wederom een vrouwelijke hoofdrolspeler naar voren in een surrealistische wereld.

Hoofdrolspeler is Ann Smith, de 22-jarige dochter van koning Rodon van Mauritanië, een Afrikaans land dat volgens velen wel 'het paradijs op aarde' wordt genoemd. Rebellen zorgen echter voor veel onrust en de koning moet onderduiken.

Ann, die haar vader al tijden niet meer gezien heeft, wil haar ouwe heer bezoeken maar haar vliegtuig wordt neergeschoten. Ze stort neer, overleeft weliswaar de crash maar leidt aan acuut geheugenverlies. Niet wetende wie ze is en wat ze moet doen, begint het avontuur...

ADVENTURE-GEHALTE: Paradise is een mooi 'klassiek' adventure waarin personages tot leven worden gewekt tegen prachtige, sfeervolle pre-rendered 2D achtergronden, vergelijkbaar met Syberia.

Het spel is absoluut sfeervol, waarbij fantasie en werkelijkheid op een prachtige manier met elkaar verweven zijn. Wel dient aangetekend te worden dat de verhaallijn nét niet kan wedijveren met het ook in dat opzicht briljante Syberia.

Paradise is wel een spel voor de geduldige gamer. Ann is letterlijk geen vlotte tante en ze wil nog wel eens de verkeerde kant op lopen. Ook de muiscursor (die aangeeft wat voor actie je kunt uitvoeren) verandert soms net even te langzaam.

De puzzels en raadsels steken echter van alle adventures op deze pagina's het beste in elkaar.

Aardige twist is dat Ann op een gegeven moment in contact komt met een gekooide zwarte panter; een mooie metafoor voor de dingen die komen gaan. Later in het spel zul je de panter ook direct kunnen besturen voor wat meer actiegeoriënteerde onderdelen en ontdek je met hem zaken die Ann later weer in haar voordeel kan gebruiken. Grappig is dat de panter een eigen wil heeft en snel is afgeleid door andere dieren. Je zult 'm, als een baasje z'n hond, bij de les moeten houden.

SEXAPPEAL: Ann Smith mag er zijn, al klinkt haar stem een tikkie zeurderig en deed ze niet altijd direct wat ik wilde ('t blijft een vrouw, hè). Toch keek ik graag naar haar aantrekkelijk wiebelende kontje en sprak haar exotische uiterlijk me eveneens aan. Het feit dat ze uit een welgesteld nest komt, maakt haar natuurlijk een zeer interessante catch.



„IK KEEK GRAAG NAAR HAAR AANTREKKELIJK WIEBELENDE KONTJE."

CONCLUSIE

PARADISE
WHITE BIRDS PRODUCTIONS/UBISOFT
PC
1 SPELER
Q2 2006

80
JAN

BLACK & WHITE 2
BATTLE OF THE GODS

"ONTBREKEN MULTIPLAYER IS EEN DUIVELSE ZONDE"

JAN MAAKT ER EEN BEESTENBOEL VAN



Black & White 2 heeft niet het succes gebracht dat men had gehoopt. Toch heeft Jan zich er kostelijk mee vermaakt. 'Mister PC' was dan ook de aangewezen man om uit te vinden of deze add-on hem opnieuw in hogere sferen zou kunnen brengen.



Nu Lionhead Studios officieel is ingelijfd door Microsoft, is Battle of the Gods EA's laatste Peter Molyneux game. Ooit wilde Molyneux vijf Black & White games maken, maar ik denk dat Microsoft Peter op dit punt wel eventjes op zijn vingertjes tikt.

De ambities van Molyneux zijn lovenswaardig maar hij vergeet soms solide gameplay te implementeren. Dat was deels het geval met Black & White 2. Echter, niet zo erg als sommige reviews deden geloven. Ik heb in ieder geval gegrinnikt toen mijn Goddelijke Wezen zijn eigen dorpelingen opat en later liet ik als een duivelse god de lava stromen over mijn vijanden, bijgestaan door een schurftige leeuw die in en in verrot was geworden. Het was goddelijk gemeen.

SCHILDPAD

Feitelijk kan dit alles ook weer in Battle of the Gods. Al zeg ik er gelijk bij dat deze uitbreiding een beetje een verplicht nummertje is geworden. De tergende tutorial uit het origineel werd me gelukkig bespaard en dus kon ik meteen aan de Witte of Zwarte bak.

Er zijn nieuwe spreuken, nieuwe gebouwen, je kunt eenheden genezen en upgraden en er is een nieuw wezen: de schildpad. Vooral in evil vorm is deze erg stoer geworden.

Je kunt natuurlijk ook gewoon je getrainde wezen uit B&W 2 in de game laden.

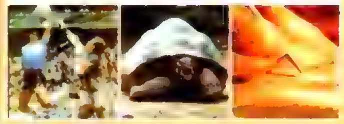
WEER GEEN MULTIPLAYER

Jammer is dat Lionhead nauwelijks iets gedaan heeft met de kritiek op B&W 2. Zo is de A.I. van je legers nog steeds niet al te best, iets dat wanneer je meer voor city building gaat, minder zwaar weegt. In B&W 2 kon ik er vanwege alle grafische toeters en bellen en de perfectionering van het concept van het Goddelijke Wezen, nog wel mee leven maar nu heb ik echt zoiets van 'kom aan!'.

Grootste teleurstelling vind ik het gebrek aan multiplayer. In B&W 2 schitterde deze door afwezigheid en de add-on was de ideale kans om dit recht te zetten.

Lionhead had een goddelijke replay kunnen toevoegen, maar deze nalatigheid is een duivelse zonde.

BATTLE OF THE GODS =



WIT OF ZWART

Tegenwoordig is alles wat hip is wit. Er is zelfs een nieuwe term voor: 'iPod wit'. Wit is loungy, wit is trendy, wit is cool. Witte iBooks, een witte bank, een keramiekwitte PSP en zelfs mijn DS Lite is wit!
Toch blijven sommige dingen altijd zwart. Game T-Shirts zijn bijna altijd zwart, boxen zijn altijd zwart, een zwarte leren jas is nog altijd stoerder dan een witte en ik ken ook niemand die zijn haar wit verft. [om nog maar te zwijgen over Jan z'n zwarte geld - Ed].

CODENAAM DIMITRI

Ik weet dat Molyneux al jaren bezig is met een game die hij als werknaam Dimitri noemt. Naar eigen zeggen is dit de meest ambitieuze game die hij ooit heeft gemaakt. Het moet de ultieme levenssimulatie worden die je zelf beïnvloedt en die je al spelende zelf helemaal vorm kunt geven. Dit klinkt vager dan vaag.
Aangezien Molyneux al sinds 2001 met dit project bezig is, is het de grote vraag hoever het spel nu is. Molyneux zelf hult zich in stilzwijgen.

HALEN ALS:

- Je een Lionhead adept bent die z'n kamer vol met posters van Peter M. heeft hangen.
- Je van je moeder nooit een schildpad mocht.
- Je, eigenwijs als je bent, gaat wachten op een multiplayer patch.



BLIJ DAT M'N LUL ER AL JAREN GELEDEN AF IS GEVALLEN. JE ZOU SPONTAAN EEN BLAASONTSTEKING KRIJGEN VAN DIE TOCHT."



WIE ZEI DAAR DAT IK BETER EEN LEEUWENHOSE AAN KAN TREKKEN!



De lichtshow van DJ Tiësto trok maar weinig bekijks.

CONCLUSIE

BLACK & WHITE 2: BATTLE OF THE GODS

PC
LIONHEAD/ ELECTRONIC ARTS
1 SPELER
OUT NOW

- Hier kun je beestachtig lang mee doorspelen.

Deze B&W 2 heeft veel weg van een invuloefening. De charme van deze godsim met aaibare wezens is nog steeds ontegenzeggelijk aanwezig maar ik had hier veel meer van verwacht.

68 Jan

ROCKSTAR GAMES PRESENTS:

TABLE TENNIS

JEROEN SLAAT 'M OVER HET NETJE



"GA IK TE VER ALS IK TABLE TENNIS OP GELIJKE HOOGTE PLAATS MET PRO EVOLUTION SOCCER?"

Er kwam nog meer gevloek dan gebruikelijk uit het testhok afgelopen week. Schuldige was Jeroen. Hij gooide met joypads en stampvoette zichtbaar geïrriteerd telkens vanuit de gameroom naar zijn bureau. Daar bleef hij dan precies dertig seconden zitten om daarna weer terug te gaan naar de kamer met consoles.

"Wat een ongelooflijk klote spel is dit", schreeuwde ik uit, om een halve minuut later vol vuur te roepen: "fantastisch wat een toffe game."

Het spel zoog me naar binnen en spuwde me net zo hard weer uit. Table Tennis is aan de ene kant uitermate simpel maar tegelijkertijd ook ontzettend lastig om onder de knie te krijgen.

RALLY'S

Lange rally's zijn geen probleem met dit spel, maar daar moet je 't niet van hebben. Je moet namelijk je tegenstander in de luren leggen, hem aanvallen met snelle ballen om er dan ineens wat langzame ballen tegenaan te gooien. Even plagerig de snelheid uit het spel halen en dan toeslaan, hard en zuiver.

Het lijkt allemaal zo simpel: een knopje voor topspin, een knopje voor backspin en twee knopjes voor zijspin. Genoeg om een simpel potje te kunnen spelen... maar onvoldoende om het spel echt te leren kennen.

VARIATIE

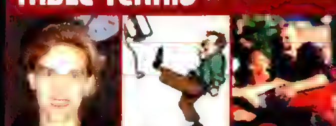
Om het spel te doorgronden, is geduld en heel veel oefening nodig. Pas na heel veel potjes, begin je het spel te begrijpen. Snap je dat afwisseling in je slagen cruciaal is. Je plaatst wat dropshotjes net over het net, varieert met je zijspin slagen, haalt de snelheid uit het spel en slaat toe met goed geplaatste onhoudbare topspin smashes.

Maar het komt niet alleen aan op variatie, ook je positie aan de tafel is van belang. Dit bepaalt in veel gevallen of je een winnende bal kunt slaan of dat je de deur wagenwijd openzet voor je tegenstander.

Table Tennis is niet zomaar een simpel balspelletje, het gaat diep, heel diep.


"Zeg schat, wil je m'n bedje ... ...uuuh...batje zien?"

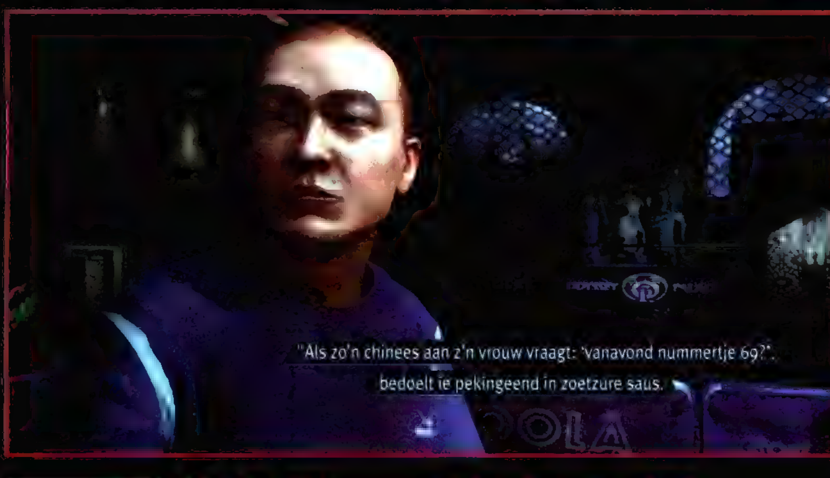
TABLE TENNIS =



WIST JE DAT?

- Bettine Vriesekoop in 1995 op de cover van de Playboy heeft gestaan.
- Tafeltennis na voetbal de meest populaire sport ter wereld is.
- Men bij Rockstar San Diego fanatiek tafeltennis speelt op kantoor.
- Tafeltennis ping pong noemen als vloeken in de kerk wordt beschouwd.
- Dit het eerste tafeltennisspel is voor een spelcomputer? De palmtops en webgames niet meegerekend.
- Beatrix tafeltennis ook erg 'vermakelijk' vond.




"Als zo'n chinees aan z'n vrouw vraagt: 'vanavond nummertje 69?', bedoelt ie pekingeend in zoetzure saus.


Wist je dat veel tafeltennissers homo zijn?

HALEN ALS:

- Je op zoek bent naar een toegankelijke multiplayer game.
- Je sportgames in het algemeen wel tof vindt.
- Je Bettine Vriesekoop een stuk vindt.

CONCLUSIE

ROCKSTAR GAMES PRESENTS: TABLE TENNIS

XBOX 360
ROCKSTAR SAN DIEGO / TAKE TWO
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

Na een nacht doorhalen op xbox live weet je genoeg: dit is vet, en blijft vet!

Fantastisch frustrerend maar o zo lekker als je het onder de knie hebt.

90


JEROEN

COLOFON

POWER UNLIMITED
VNU Business Publications

Klantenservice Voor vragen over abonnementen, welkomstgeschenken, nabestellen reeds verschenen nummers (tot 6 maanden na verschijningsdatum) en andere vragen bel: 0900-7693786 (10 ct/minuut)
Of surf naar: www.zester.nl/klantenservice
Of schrijf naar: Sanoma Uitgevers, Postbus 41015, 2130 ML Hoofddorp.
U kunt ook bellen met Media Expresse, het telefoonnummer vindt u op de adressticker

HOOFDREDACTEUR Niels Roodenburg
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Niels 't Hooft, Jan Meyroos, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma, Steven Saunders, Boris van de Ven, Bor Verkroost, Muriëlle Woudenberg
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.powerunlimited.nl
VORMGEVING Wonderworks, Haarlem
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Ilka Ruis, Martijn van der Neut, Arnout Verheij, Ardi Uttien, Veronique de Groot, Jelka Bongaerts, Stephanie Heuzeveldt
UITGEVER Anita van der Aa
VNU LABS Gerard Sombroek (coördinator)
ADVERTENTIES Reserveringen tel: 023-5463536
fax: 023-5465503
E-mail: sales.pc@bp.vnu.com
http://adverteren.vnubp.nl
ACCOUNT MANAGER Karel Broshuis, Pim Versteijne
ACCOUNT MANAGERS BINNENDIENST Janet Robben, Raymond Vos, Rocky Wilson
SALES MANAGER Danny Francken
INTERNATIONAL ADVERTISING Sales Representation
www.vnuglobalmedia.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East:
tel: 44 207 316 9101, fax: 44 207 316 9774
DRUK Roto Smeets Utrecht

Nieuwe abonnementen www.zester.nl/powerunlimited, vul de bon in in dit blad of bel 0800-2266637 (ABONNEREN) 7 dagen per week van 09.00-21.00 uur.
Adreswijzingingen uiterlijk 3 weken voor de verhuizing www.zester.nl/klantenservice of bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 52, 5600 AB Eindhoven
Abonnementsvoorwaarden Een jaarabonnement (12 nummers) kost € 39,60 als u betaalt via automatische incasso; via acceptgiro betaalt u € 41,16. Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd voor maximaal een jaar. Het opzeggen van uw abonnement dient 6 weken voor afloop van het abonnement te gebeuren bij Media Expresse of Sanoma Uitgevers, Postbus 44, 5600 AA Eindhoven.
Losse verkoopprijs Een los nummer in de winkel kost € 3,50.
Leveringsvoorwaarden Levering van tijdschriften geschiedt volgens de Leveringsvoorwaarden Abonnementen. U vindt die op www.zester.nl. Levering en verkoop van Premies en Handelsartikelen: www.zester.nl/powerunlimited/shop. U kunt beide voorwaarden ook schriftelijk opvragen bij Sanoma Uitgevers, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp, onder vermelding van welke voorwaarden u wilt ontvangen.
België Wilt u zich in België abonneren dan kunt u contact opnemen met: PARTNER PRESS - Klein Eilandstraat 1 -1070 Brussel Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/525.18.35
E-mail: partnerpress@ampnet.be
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 39,40 voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk

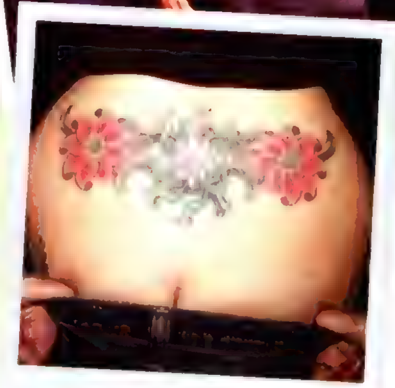




BESTE GRAPHICS

TABLE TENNIS. "Ongelooflijk hoe mooi die zweetdruppeltjes over de lichamen rollen... met name van de vrouwen natuurlijk... ahum."





HEETSTE DAME

Dat moet wel **JENNY** zijn, de hitsige marketingtante op het E3 Nintendo-feestje. Steven: "Is dat die ene met die naaktfoto's op haar camera? Ja, die moet het worden. Die Jenny verstaat haar vak."



HOOGSTE SCORE

NEW SUPER MARIO BROS. kreeg van Jurjen 92 punten.
"En terecht natuurlijk. Het is een spel waar ik vrolijk van word, een beetje gelukkig zelfs. Dat kun je van Table Tennis moeilijk zeggen."

SUFSTE NAAM

LIU PING. "Waarschijnlijk had Rockstar eerst de namen van wat personages verzonnen en daarna pas het spel bedacht."





BESTE SOUND

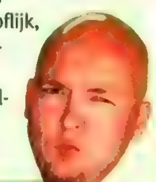
LOCOROCO. "Aanstekelijke in je kop achterblijvende tot waanzin drijvende kinderstemmetjes."





SLECHTSTE SPELCAMERA

SUPER MONKEY BALL ADVENTURE. "Ongelooflijk, dat een ervaren spellenmaker als Sega zoiets elementairs als een spelcamera niet goed werkend heeft gekregen."



HARDST VERNEUKTE GAME

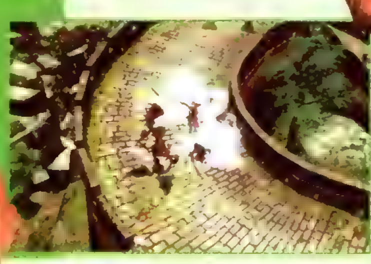
THE DA VINCI CODE. "So Dark the Con of Filmgames."



MOOISTE WANDELING

Jan liep in **TITAN QUEST** over de Chinese Muur en genoot daarvan. "Ik kreeg er bijna zelf blaren van op mijn voeten maar het was 't allemaal meer dan waard."







VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

■ Het is hartje zomer als PU 8 verschijnt en het volgende nummer zal dan ook deels in het teken staan van dit zonnige jaargetijde. Wat je in dat opzicht kunt verwachten houden we nog even geheim.

■ Boris sluipt op de PSP rond in Syphon Filter: Dark Mirror terwijl Jeroen hetzelfde doet maar dan met zijn favo personage Snake.

■ Het spookt in Assen. Jurjen heeft zijn deuren en ramen dicht en de gordijnen zijn hermetisch gesloten. Maar wat is die rode gloed toch die we door de spleetjes zien?

■ "It´s-a-me Mario!" Een dikke special helemaal in het teken van de rondbuikige Italiaanse loodgieter.

■ Het heeft even geduurd maar de PSP lijkt eindelijk op stoom te komen. Zo is bijvoorbeeld Dragon Ball Z op de PSP volgens Jeroen niet te versmaden.

■ Instortende gebouwen en schreeuwende manschappen, Jan ging uit zijn dak met Call of Duty 3.

■ Wat doe je als je een gameverslaving hebt? Juist, dan ga je naar een afkickcentrum! Mini-Niels liet zich opsluiten.

■ Alles onder voorbehoud.



POWER UNLIMITED 08 LIGT 24 JULI IN DE WINKELS

FRAMEDROP

JORDI PETERS




Aliens turned Tommy's world upside down...
Portals change everything. Experience for the first time the reality bending effects of a portal world. Prey sets a new standard that will completely mess with your mind.
Multiple gameplay innovations from the developer that brought you Bullet Time, including Deathwalk (dying is no longer annoying...it's fun! & Spiritwalk (leave your body to explore, ambush, and solve mind blowing puzzles).
...Now he's about to return the favor.
Living weapons, a faithful sidekick, vehicles, giant environments, jaw-dropping memorable moments, a story of redemption and destiny, and a 3-hour epic soundtrack by Jeremy Soule (Oblivion, Guild Wars). The FPS of the year is here.
Imagine a place where gravity isn't always down! It can be controlled, twisted, flipped and even wrap around small planetoids? Imagine walking on walls and ceilings? Can you handle this new challenge?
PREY
"Prey looks like one of the best first-person shooters of the year in both graphics and gameplay." – IGN
"Absolutely incredible to look at, packed with scintillating effects." – Play
"Doom 3 hiked the bar. Prey may transform the bar altogether." – 1UP
18+
www.pegi.info
PC DVD ROM
XBOX LIVE